

REVISTA OFICIAL NINTENDO | 3DS | Wii | NINTENDO DS | Wii U

Nº 235 • 3,50€

Nintendo®

Canarias 3,65 €
00235
8 424094 810024

TRUCOS

INAZUMA ELEVEN 2

¡Consigue los mejores fichajes!

AVANCES

Epic Mickey 3D
Project X
Etrian Odyssey IV
Rayman Origins 3DS
Sonic & Sega Racing
Beat the Beat

HEROES OF RUIN

El mejor RPG multijugador

¡Nuevas misiones descargables a diario!
¡Partidas online para 4 jugadores con chat de voz!

Nintendo eShop
100 JUEGOS ESENCIALES

EXTRA 32 PÁGS

PÓSTER DOBLE

Kid Icarus
Mario Tennis



MARIO TENNIS OPEN

Primera review
¡Y descárgate un jugador exclusivo!



¡¡SUPERCONCURSO!!
1.500€
EN DESCARGAS DE 3DS



NI HIERBA NI TIERRA BATIDA:

LOS MEJORES LO DEMUESTRAN EN EL GRAN SLAM MARIO

...SOLOS ... O CON AMIGOS





ELIGE EL PERSONAJE QUE SE AJUSTE A TU ESTILO
Y HAZ CARRERA EN INDIVIDUAL O DOBLES





CON EL SELLO DE
CAMELOT
DESARROLLADORES DE GOLDEN SUN



Bienvenidos

Revista Oficial Nintendo

Nintendo®

Compartir es vivir, y mejor online

No hace mucho Nintendo presentó en uno de sus Direct, llevado tan certeramente por Iwata, un juego de fútbol de aspecto simplón, con gráficos sencillitos, pero orientado a un ranking online mundial. Estaba claro por donde iban los tiros.

Ese camino es el que están recorriendo ahora dos nuevos juegos para 3DS, **Mario Tennis Open y Heroes of Ruin**, diseñados con la mente puesta en compartir (y personalizar) para divertir al máximo. En el tenis de Mario no solo hay un sentido homenaje a los clásicos del fontanero (el minijuego con la pared de plataformas es tremendo), también hay un modo online glorioso y sobre todo unas opciones de configuración llevadas al infinito. Aunque lo realmente interminable será la aventura de Heroes of Ruin. El juego de Square Enix se va a convertir en un fenómeno social; más que un simple RPG, es un desafío multijugador online con todo tipo de posibilidades. Su objetivo es que cada conexión sea prácticamente una nueva aventura. Es el secreto del éxito online: disfrutar cada partida como la primera. En el de n-Space, además, podemos compartir el juego en cualquier momento comunicándonos con el chat de voz.



> **"Heroes of Ruin se va a convertir en un fenómeno social, más que un simple juego**

Cambio de registro sin moverme del entorno online. Este mes vas a ver junto a la revista un extra de 32 páginas con **100 contenidos imprescindibles de la eShop**. Juegos y aplicaciones que te puedes descargar en la tienda de 3DS para aprovechar al máximo tu consola. Verás descargables para 3DS, títulos de DSiware, joyas de la consola virtual e incluso avances de próximos éxitos. Mira bien, ¿los tienes? Si te falta alguno, puedes aprovechar las 100 tarjetas con 15 Euros cada una que regalamos en un concurso de los de tirar la casa por la ventana. Anímate a comprobar lo que da de sí la eShop.

Juan Carlos García



El equipo de la Revista Oficial



Rubén Guzmán
Heroes of Ruin me tiene absorbido para este mes... y el que viene.



Gustavo Acero
Sólo Los Ángeles saben adónde me lleva Nintendo en junio. ¡La voy a liar!



Víctor Navarro
Que alguien me ayude a soltar el Shinobi de Game Gear. AYUDA.



Luis Galán
Al fin puedo disfrutar a fondo del majestuoso Skyward Sword.



Samuel González
Wario Land GB. Para mis 30 tacos, recuerdo el 90% de los tesoros.



Daniel Atienza
Apenas he quitado las manos del Dead or Alive: Dimensions.



Nacho Bartolomé
No dejo de gastar corazones en el caldero de Kid Icarus Uprising.



Roberto J. R. Anderson
Inazuma 2 sigue dándome horas con sus fichajes.

5 cosas que hemos hecho este mes...



1. Estrenar una sección en la **eShop de 3DS**, con los descargables que más nos gustan. ¡Cómo molan nuestras recomendaciones!
2. Hablar con **Tyrone Rodríguez**, solo unos instantes después del anuncio de 1001 Spikes.
3. Pasar mucho miedito haciendo un **reportaje de juegos de terror** que como para apagar la luz...
4. Entregar 4 premios a Nintendo. Cuatro **HobbyPremios 2012**, incluido el de Mejor Compañía. Y el año que viene, a por la consola...
5. Convertirnos en un personaje más de **Mario Tennis Open.**

Lee el código QR con tu 3DS
y descarga la demo o visualiza pantallas 3D



Descarga la demo de eShop



Visualiza galería de pantallas 3D

Sigue estos pasos:
1. Conecta tu consola a Internet y actualízala.
2. Pulsa L o R desde el menú home de la 3DS.
3. Pulsa el botón QR code en la pantalla táctil.

Más info: qrcode.nintendo.es

Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 235

página 28

Heroes of Ruin, el RPG multijugador más ambicioso jamás lanzado en una portátil. Te descubrimos sus secretos.



página 36

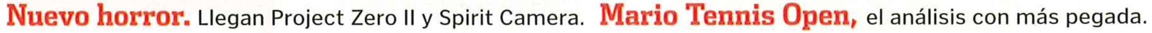


página 23

iDEAME 2012. Récord de ideas, juegos y asistencia.



página 46



Nuevo horror. Llegan Project Zero II y Spirit Camera.

Mario Tennis Open, el análisis con más pegada.

Todos los juegos de este mes...

www.nintendo.es/concursofoto3D



En asociación con:



¡PARTICIPA Y GANA!

CATEGORÍAS

Saca el reportero gráfico que llevas dentro y enrólate con National Geographic Kids. Mándanos tus fotos en 3D hechas con Nintendo 3DS antes del 17 de junio. Y ve pensando qué premio quieres.

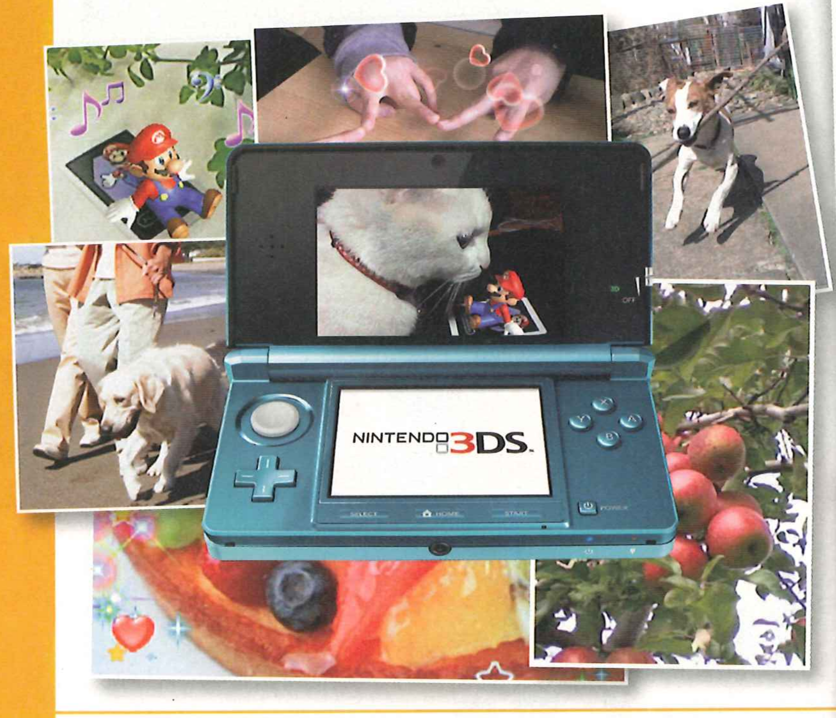




FOTO: JOSE B. RUIZ

LUGARES Tu sitio favorito o ese rincón secreto que has explorado.



ANIMALES Tu mascota o ese animal salvaje cazado por tu cámara 3D.



FOTO: RAFAEL NAVARRO

PLANTAS Enséñanos la riqueza del mundo vegetal en tres dimensiones.





OBJETOS Juega con la profundidad de las 3D para componer un bodegón.



REALIDAD AUMENTADA Creatividad para transformar el mundo real.



PERSONAS Posados o fotoperiodismo: muéstranos el mundo en 3D.

¿CÓMO FUNCIONA?



REGÍSTRATE. Entra en *www.nintendo.es/concursofoto3D*.

- Pincha en el botón "regístrate", lee las condiciones y completa el formulario.
- Recibirás un mail de confirmación con tu nombre de usuario y contraseña. ¡Y ya puedes participar!



MANDA TUS FOTOS. Entra en *www.nintendo.es/concursofoto3D* desde el navegador de tu Nintendo 3DS. **(puedes hacerlo fácilmente leyendo este código con tu consola).** Pincha en el botón "enviar fotografía en 3D".

- Introduce tu nombre de usuario y contraseña. (si lo has hecho anteriormente no es necesario este paso)
- Selecciona la fotografía que quieres mandar, la categoría en la que quieres participar y ponle un título.
- ¡Envíala!

Accede desde aquí Utiliza la cámara exterior de la consola Nintendo 3DS para leer el código y así acceder directamente a la página web del concurso de fotografía 3D de Nintendo 3DS y National Geographic Kids.

- Activa la cámara pulsando el botón L o R en el menú HOME.
- Toca el icono que verás a la izquierda de la pantalla táctil, enfoca el código y te llevará directamente a la web del concurso.

Nota: la consola Nintendo 3DS debe estar conectada a internet.

LOS PREMIOS

25 primeros premios:
1 Mario 3DS holder + 1 de estos juegos

50 segundos premios:
1 de estos juegos















Para conocer las bases del concurso y poder participar por favor visita la pagina web: www.nintendo.es/concursofoto3D

Certezas... y rumores

E3 2012: la feria de 3DS... y Wii U



+info
La conferencia de Nintendo será el 5 de junio a las 9:00 horas de L.A. (18.00 hora española). Esperamos un buen espectáculo a cargo de Satoru Iwata, Shigeru Miyamoto, Reggie Fils Aime...

Se celebrará en Junio en Los Ángeles entre el 5 y el 7 de junio. Y tendrá un claro color nintendero.

La cita más importante del E3 2012 será con Nintendo. Al anuncio de una potente línea de juegos para 3DS se unirá la presentación, por fin, de la primera generación de juegos de Wii U, además de revelarse las características técnicas de la consola. Eso sí, el propio Iwata ha confirmado que en Los Ángeles no sabremos ni precio ni día concreto de lanzamiento (que será a finales de año).

Pero de Wii U ya tenemos algunas certezas: desde el primer día estará disponible su tienda digital, que va a jugar un rol fundamental: tendrá disponibles juegos que también saldrán en formato físico (aún no sabemos con qué diferencia de precios). Respecto a la manera de almacenarlos, se comenta que conectaremos a la máquina un disco duro USB. ¿Tendrá disco duro de serie?

Los desarrolladores que trabajan con Wii U siguen dando su opinión sobre su potencia. Craig Harris, marketing manager de SEGA, ha asegurado que los rumores que la colocaban por debajo de las de las actuales consolas HD son absurdos, afirmando además que, si así fuera, su juego Alien Colonial Marines no podría correr en la máquina (y es un título confirmado para Wii U). Cam



Wii U será la estrella de la feria. Aunque no se confirme oficialmente su precio...

TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES



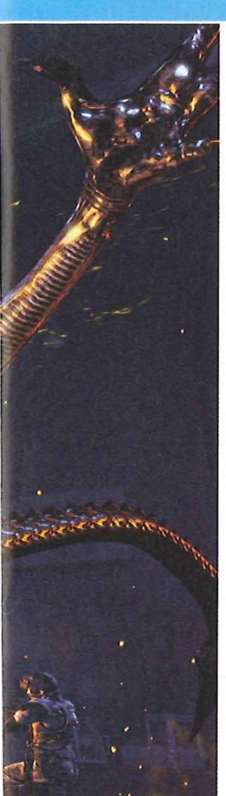
pág 12 **Más de Pokémon**
Avanzamos todos los detalles de las ediciones Blanca 2 y Negra 2, imágenes incluidas.



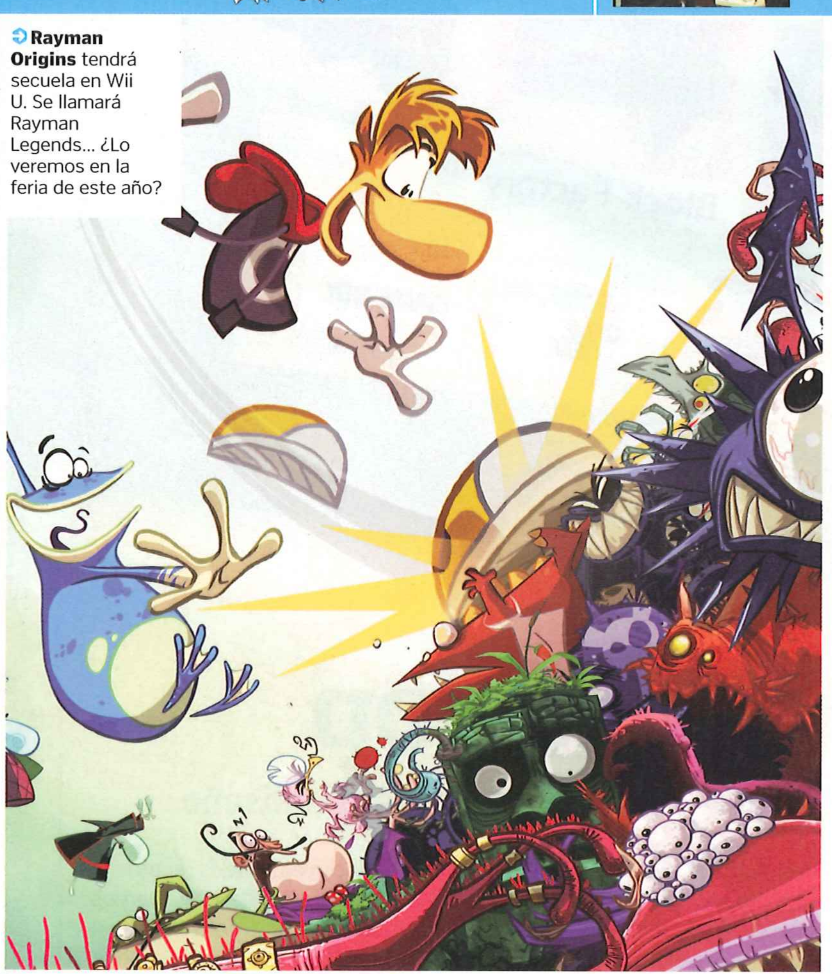
pág 11 **Hobby Premios**
Entregamos los galardones a los mejores juegos de 2011. Muchas caritas de ilusión.



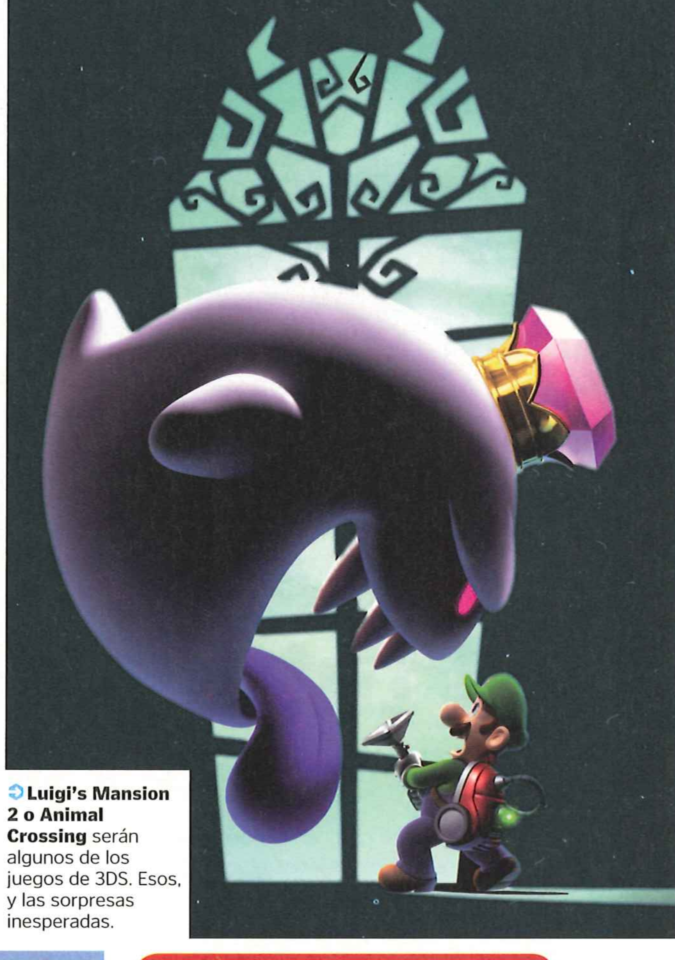
pág 14 **PES 2013**
Fútbol total, control absoluto y un Cristiano que deja con la boca abierta. Es el nuevo PES.



Wii U demostrará su potencia con titulazos del calibre de Alien Colonial Marines. El shooter de SEGA estará jugable.



Rayman Origins tendrá secuela en Wii U. Se llamará Rayman Legends... ¿Lo veremos en la feria de este año?



Luigi's Mansion 2 o Animal Crossing serán algunos de los juegos de 3DS. Esos, y las sorpresas inesperadas.





El nuevo Brain Training y New Super Mario Bros. 2 serán dos de los más buscados de 3DS. Ambos se lanzarán tanto en formato físico como mediante descarga digital a través de la tienda de la consola.

Weber, el responsable de los juegos de fútbol americano de EA Sports, ha ido más allá. A la pregunta de si Wii U es una máquina de próxima generación, respondió: "Desde luego. Se trata de una nueva plataforma con un nuevo concepto de controlador, y estamos haciendo todo lo posible para conseguir una experiencia que aproveche el hardware".

Además, siguen confirmándose juegos para la futura consola, como Rayman Legends, secuela de Rayman Origins, que está en manos de Michel Ancel (creador del personaje), aunque son todavía mayores los rumores, como el que asegura que Reflections, (que desarrolla los juegos de Driver para Ubisoft) también trabaja en Wii U.

En 3DS esperamos que Nintendo nos dé un montón de sorpresas y juegos nuevos, y también que se revelen fechas concretas de títulos esperadísimos como Luigi's Mansion 2, Animal Crossing o Brain Training 3DS. Este último se pondrá a la venta en versiones digital y física, como New Super Mario Bros 2 (que saldrá en agosto). Y es que Nintendo tiene claro que ese es el camino a seguir. Y, por supuesto, se suceden los rumores y las filtraciones. Ya no falta nada...

Imaginando Project Cars en Wii U

En el E3, apostamos por el juego de coches más realista del momento.



Project Cars será uno de los que seguro veremos en el E3, un simulador de coches ultrarrealista. Y sus desarrolladores, Sightly Mad Studio, han revelado detalles de la versión Wii U. La clave estará en el mando: podremos usarlo para jugar en su pantalla, como retrovisor, mapa de circuito o pantalla de telemetría, alternando estas funciones a nuestro gusto. Si lo deseamos, conduciremos usando su giroscopio y con la pantalla mostrando un volante virtual; y con la pantalla táctil manejaremos los menús en el pit y para configurar la mecánica.



3DS

El futuro de la eShop

Más Pokémon, descarga de juegos "para tiendas" y un ligero rediseño.

Desde el 25 de abril, en la home de 3DS encuentras nuevos elementos: carpetas. La última actualización de Nintendo (desde Configuración de la consola, pincha en Otras Opciones y busca la pestaña de Actualización) te permite ordenar tu escritorio al estilo smartphone, con carpetas en las que distribuir tus ítems. La idea es organizar y gestionar con mayor facilidad todas las aplicaciones y programas que antes tenías desperdigados por la home.

Es lo más vistoso de esta reciente actualización, pero no lo único. Gracias a ella además podrás instalar **actualizaciones de software**, empezando por una para **Mario Kart 7** que elimina los atajos injustos en las partidas online. Se abre un nuevo universo de contenidos...

...que podrás disfrutar desde cualquier sitio gracias a **Nintendo Zone**: 25.000 puntos de conexión gratuitos, repartidos por toda Europa, a través de los cuales accederás a contenidos gratis: desde juegos 2D o 3D a demos, imágenes, info de productos... Una vez actualizada tu 3DS, puedes buscar estos puntos de acceso wi-fi en la web **hotspot. nintendo.es.** Cada vez que te encuentres dentro de un área de conexión -hay 3.500 puntos en España- un icono de la 3DS te lo notificará.

Además, si has entrado recientemente te habrás visto que la tienda muestra un ligero **rediseño**, ¿verdad? Ahora hay dos filas de iconos donde solo había una: la de arriba, con la organización antigua, y la de abajo, con nuevos iconos que incluyen 'Vídeos recomendados', 'Descargables de 3DS', 'Demos', 'DSiware', y títulos para consola virtual divididos en NES, Game Gear, Game Boy, Game Biy Color, además de 'Ya en las tiendas'. Se busca que podáis acceder más rápido a los diferentes juegos. Mejor, porque la que se nos viene encima es TOTAL. Primero, con **Pokémon, que anuncia dos títulos descargables**: un shooter controlado por el sensor de movimiento, y una Pokédex evolucionada, que llegarán antes de final de año y ofrecen integración con las ediciones Blanca 2 y Negra 2. Y segundo con la posibilidad de descargar juegos "físicos". El primero será **New Mario Bros. 2**, y podrás decidir si comprarlo en la tienda tradicional o bajártelo en la eShop.

Futuros Pokémon

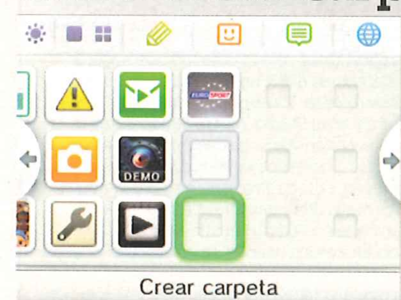


Un shooter controlado por el sensor de movimiento de 3DS se incorporará a la eShop. Al estilo Atrapacaracas, el escenario es lo que te rodea y donde deberás hacer capturar Pokémon.



La nueva Pokédex será la evolución de la Pokédex 3D. Los 150 Pokémon de la aplicación actual se quedarán cortos, pues con esta edición tendremos acceso a todos los Pokémon de la historia. Eso será lo más espectacular, aunque seguro que cuando llegue, habrá más novedades.

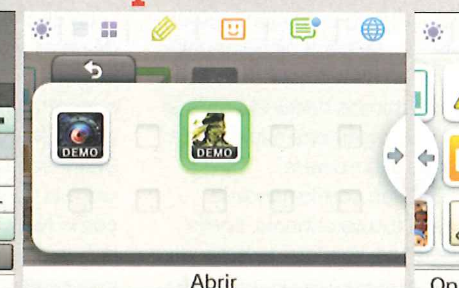
Cómo crear carpetas en la Home en 4 pasos



1 En la Home, colócate sobre un slot vacío y aparecerá la opción de Crear carpeta.



2 Pincha en la nueva carpeta y pulsa en Opciones para nombrarla o eliminarla.



3 Arrastra con el stylus los iconos que quieras incluir dentro de la nueva carpeta.



4 Ya la tienes. Y así aparece. Sí, solo verás la inicial del nombre que le hayas dado.



Evento

HobbyPremios 2012

Reunimos los votos de los lectores de todas las revistas de videojuegos de Axel Springer. Y entregamos los premios a los Mejores de 2011.

Mejor juego de Wii





Zelda Skyward Sword es el Mejor Juego de Wii de 2011, por encima de Xenoblade Chronicles y Rayman Origins. Manuel del Campo, director de Hobby Consolas, le entregó el premio a Pepe Arcas, de Marketing de Nintendo Ibérica, para quien Skyward es casi su "criatura".

Mejor juego de 3DS

Legend of Zelda Ocarina of Time 3D es el Mejor Juego de 3DS de 2011. Le siguen Super Mario 3D y Mario Kart 7. Juan Carlos García, director de Revista Oficial, entregó el premio a Manuel Curdí, responsable de 3DS en Nintendo Ibérica.

Mejor juego de DS



El profesor Layton y La Llamada del Espectro se alzó como Mejor Juego del Año para la portátil, superando a Pokémon Blanco y Negro, y Kingdom Hearts Re:Coded. Recogió el trofeo Cristina Pérez, Jefe de Prensa de Nintendo Ibérica.

Mejor Compañía



Nintendo®

El premio a la Compañía del Año es para Nintendo, seguida de Bethesda y Sony. Manuel del Campo entrega el merecido trofeo a Nicolás Wegnez, Director de Marketing de Nintendo Ibérica.

Todos los Hobbypremios

Además de los trofeos que destacamos a la izquierda, se entregaron los siguientes:



Juego del Año: Skyrim. Recoge el premio Teresa Nuñez, jefe de Prensa de Bethesda.



Consola del Año: PS3. Recoge el premio Mª Jesús López, Directora de Negocio de Sony.



Juego del Año de PS3: Uncharted 3. Recoge el premio Juan Jiménez, de Sony.



Juego del Año de X360: Gears of War 3. Recoge el premio Lidia Pitzalis, de Microsoft.



Juego del Año de PSP: FIFA 12. Recogen el premio Yerai Romera y Mario Fernández, de EA



Juego del Año de PC: Skyrim. Recoge el premio Teresa Núñez, de Bethesda.







Además de aprender Llama Gélida y Rayo Gélido, Kyurem entrará en estado de gran potencia a veces.

DS

Así son Pokémon Edición Blanca 2 y Edición Negra 2

Las nuevas aventuras de Teselia llegarán a España el próximo otoño.

Game Freak nos ha vuelto a sorprender con un nuevo Pokémon. No, mejor, con dos. Porque pese a que todo el mundo esperaba que la tercera versión de Blanca y Negra se fuera a llamar Gris, han decidido darle una vuelta de tuerca a la historia con dos nuevos juegos basados en la región de Teselia: las Ediciones Blanca 2 y Negra 2.

Lo que sí era predecible era el Pokémon legendario que iba a protagonizar las nuevas Ediciones: Kyurem. Sin embargo, cuenta ahora con dos Formas alternativas: Kyurem Blanco y Kyurem Negro, que pueden aprender Llama Gélida y Rayo Gélido respectivamente.

En estas Ediciones volveremos a la región de Teselia, pero han pasado dos años desde la derrota del Equipo Plasma, y la región está muy cambiada. En especial, el suroeste de Teselia cuenta con varias nuevas ciudades y rutas. Comenzaremos nuestra aventura en Ciudad Hiogi, una megacity que cuenta con su propio Gimnasio y Escuela.

Teselia cuenta además con otras novedades. Empezando por una PokéDex de 300 Pokémon, incluyendo antiguos como Psyduck, Riolu, Lapras o Mareep, que aparecerán en estado salvaje. Además de nuevos Gimnasios, uno especializado en el tipo Veneno liderado por Homika y otro de tipo Agua liderado por Shizui. Y un elenco de personajes de estreno, como el nuevo Rival o el misterioso profesor Achroma.

En este edificio tendrá lugar una nueva modalidad de juego que todavía no se ha desvelado. ¿Qué será, será?

Este es el Gimnasio de la líder Homika, experta en el tipo Veneno. Usará a Koffing.

Tu aventura comienza en Ciudad Hiogi, un lugar que cuenta con Gimnasio, Centro Pokémon, Escuela y otros lugares clave.

En la nueva aventura contarás con protagonistas de estreno. Game Freak ha puesto empeño en que no se trate de una simple tercera versión. ¡Es la 5ª Generación!

Los nuevos personajes como Shizui, el Rival o Achroma, aparecerán durante la aventura.

Pokémon Conquest

El otro gran juego de Pokémon que esperamos para este año es Pokémon Conquest. El juego sale en EEUU el **18 de junio**, y esperamos que llegue a Europa en otoño.




Pokémon Conquest es un juego de Estrategia RPG por turnos, en el que iremos moviendo a nuestros Pokémon por un mapa de batalla para luchar contra las fuerzas del rival. Se desarrolla en la región de Ranse, donde hay diversas Naciones, cada una con un señor de la guerra o daimyo. Tu misión es derrotar a los demás daimyo y enfrentarte al más grande general japonés: Oda Nobunaga.

En este juego deberemos ir conquistando Naciones y ganando la amistad de otros daimyos y Pokémon, que podrás llevar a la batalla tras elegirlos en función del tipo, poder y ataques de sus Pokémon, así como la habilidad del propio daimyo.



El sistema de batalla consiste en mover a tus Pokémon para atacar. Algunos son más rápidos y otros pueden superar obstáculos, por lo que deberás pensar estratégicamente para lograr la victoria.

Se habla de...





DS

PES 2013

Las espectaculares imágenes de Cristiano Ronaldo hacen que no podamos hablar de otra cosa...

...Que no sea el nuevo juego de fútbol de Konami, el nuevo PES, la edición 2013que acaba de confirmarse para Wii y 3DS este mismo otoño. Los primeros detalles anunciados por la compañía hablan de la importancia de la individualidad y del control absoluto como referentes. Y de una vuelta a los orígenes de la saga.

Cristiano, el hombre récord, ha sido el elegido este año, y no es una casualidad cuando de lo que se trata es de reforzar el control absoluto sobre el balón. De hecho, en esta edición contaremos con un control manual total sobre los disparos. Konami ha buscado la representación más realista posible del fútbol actual, también motivados por el deseo de los miles de fans, expresado al equipo de desarrollo del juego. Quede claro: las sugerencia de los seguidores han sido tenidas en cuenta a la hora de poner en marcha todas las novedades.

El equipo incide en la importancia del control absoluto sobre pases y disparos. Podremos controlar la potencia y dirección de los chutes de los jugadores, imaginar cualquier pase a cualquier lugar del campo, aunque eso nos exija mucha más habilidad.

Los dribblings también serán potenciados, para que en las situaciones uno contra uno contemos con más opciones de superar al rival. Y como contrapartida, se incorpora un sistema más equilibrado de tareas defensivas, con un mayor peso de las habilidades individuales de cada jugador. Este otoño, el fútbol VUELVE a nuestras consolas.

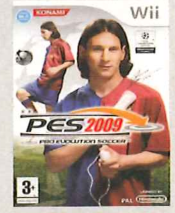


LAS CLAVES MÁGICAS QUE KONAMI MANEJA PARA DESCRIBIR EL NUEVO PES 2013 SON FULLCONTROL, PLAYER ID Y PROACTIVE IA. O LO QUE ES LO MISMO: MAYOR CONTROL SOBRE EL BALÓN, EN PASES Y DISPAROS

Datos proporcionados por Nintendo.



4Detalles



Leo Messi y Cristiano no solo pelean por la bota de oro, el pichichi, la Liga... también han llevado su particular duelo a las carátulas de PES. Las de las ediciones 2009 y 2010 las protagoniza un jovencísimo Leo.



Cristiano Ronaldo ya tuvo su portada de PES en nuestra revista. Celebrábamos el estreno de la saga en Wii, con un fútbol revolucionario. El crack se vestía de Portugal (militaba en el Manchester United) y se lucía con el mando



Dos ediciones de PES han salido ya para 3DS, las correspondientes a 2011 y 2012. Ambas han aprovechado a la perfección el efecto 3D y nos han permitido sentir el fútbol de la forma más realista posible.



Su rival más duro no se ha quedado quieto. EA Sports ya ha filtrado las primeras imágenes de FIFA 13, aunque no ha confirmado fecha de lanzamiento ni plataformas. ¿Estará en Wii U?



Entrevista con...
Tyrone Rodríguez

El director de Nicalis habla sobre 1001 Spikes y de por qué le gusta trabajar con Nintendo.



Perfil

Rodríguez es **director de Nicalis**, que produce y adapta juegos 'indies' con gran éxito. Han colaborado con Studio Píxel en **Cave Story 3D**, con NIGORO para **La Mulana**, y con 8bit fanatics en 1001 Spikes. También desarrollan juegos propios, como **Nightsky** (WiiWare).



¿Llegaremos a ver a los protas de La Mulana?

1001 Spikes, para Wii U y 3DS



Fieles a su gusto por la adaptación y el "8 bitismo", Nicalis ha elegido el título **Aban Hawkins & the 1000 Spikes** de 8bit fanatics, para "hípervitaminarlo" en 3DS y Wii U. 1001 Spikes saldrá en las tiendas digitales de ambas consolas: verano para 3DS, y aun sin fecha para Wii U. Llegará con la vitola de juego de dificultad desquiciante. De esos que solo puedes acabarte TÚ. En 3DS podrás usar la profundidad de la pantalla, y ambas versiones tendrán multijugador local.

El anuncio de 1001 Spikes para Wii U y 3DS nos ha impactado. Háblanos de cómo será...
Ambas versiones tendrán multijugador, que será bastante diferente al 'single player'. No habrá misiones, será como Super Mario BROS. Wii, donde estamos jugando juntos pero también nos estamos "fregando".

¿Comenzasteis ambas a la vez?
Sí, al mismo tiempo, a finales de diciembre, poquito a poco. Sabéis que existe una versión previa para XBox, pero por razones técnicas decidimos no utilizar el código y empezamos desde cero. Estamos haciendo nuevos niveles y también habrá cameos de personajes de otros juegos. Confíamos en tenerla terminada para verano.

¿Y cuándo saldrá en Wii U?
No lo sabemos, aun no sé cuándo estará Wii U a la venta. Lo tendremos este verano para 3DS. Y confío en tenerlo listo cuando Wii U esté disponible.

Tyrone, ¿puedes hablarnos de este primer contacto con Wii U?
Recibimos los kits de desarrollo hacia agosto o septiembre y hasta ahora ha sido maravilloso. En los últimos tres o cinco años Nintendo ha mejorado, mejorado y mejorado el hardware. Empezaron con GameCube, después Wii, luego 3DS y ahora Wii U.

¿Qué te ha gustado más y menos de trabajar con la nueva consola de Nintendo, Wii U?
Lo que menos es que hemos trabajado en un hardware sin terminar, con lo que eso significa, es decir, que tienes ir haciendo actualizaciones del código según avanzas; lo que más, pues que es divertidísimo trabajar con un concepto cuando aun no se ha lanzado, es un gran honor poder hacerlo.

Habéis estrenado Cave Story 3D en 3DS y pronto 1001 Spikes, ¿por qué apostáis por las plataformas Nintendo?
Desde niño he jugado con las consolas Nintendo, de modo que es como un sueño poder lanzar nuestros juegos en una de sus máquinas, pero de verdad son fáciles de trabajar, son buenas personas y todavía entienden el estilo de juegos y cómo seguir haciendo consolas nuevas y tratar de aprender de lo que han hecho en el pasado.



Cave Story 3D está basado en un diseño de Píxel, pero en la 3DS ha cobrado varias dimensiones extra.

Al hilo de esto, ¿quiénes han sido tus ídolos, los personajes que más admiras?, ¿quizá Miyamoto, por ser el más prestigioso de Nintendo?
Él es uno de ellos sin duda, y también está Gumpei Yokoi, al que quizá admire más que a Miyamoto; por los juegos que diseñó, la Game Boy, el Virtual Boy... ¡Si no fuera por él no tendríamos la 3DS! Por otro lado, me gustaba mucho el Metal Gear original de Kojima. El de ahora, no me gusta tanto...

¿Y te ves haciendo juegos de otro tipo, con otra tecnología?
A mi me interesa trabajar con gente que tiene mucho talento, y las ideas y el deseo de dar a los usuarios juegos divertidos, con experiencia, que no se olviden, que queden para siempre.

> "EN LOS ÚLTIMOS TRES O CINCO AÑOS NINTENDO HA MEJORADO, MEJORADO Y MEJORADO SU HARDWARE"

HÉROES DE MODA
Número 14

Peach

Será la eterna princesa en peligro, pero cuando se trata de competiciones deportivas siempre pelea por el oro.

Peach Toadstool, princesa del Reino Champiñón, es hija del Rey Champiñón, al que nunca hemos visto. Tiene una abuela toad y otra humana y ella misma ha dicho que tiene una hermana (según rumores no confirmados, podría ser Estela).

Su primer diseño fue dibujado por Miyamoto, aunque él mismo pidió al artista manga y anime Yoichi Kotabe que la rediseñara con mirada felina y para que fuera "un poco cabezota, pero linda".

La muchacha ha sido sistemáticamente raptada por Bowser o sus secuaces en todos los juegos de plataformas de Mario. El malvado está enamorado de ella. Respecto a su relación con Mario, no hay nada confirmado...

25 AÑOS DESPUÉS SEGUIMOS SIN SABER SI ES LA NOVIA OFICIAL DE MARIO

Aunque su falda le ha permitido dar largos saltos en varios juegos, paradójicamente no fue jugable en New Super Mario Bros. Wii por la dificultad gráfica que suponía recrear de forma correcta su vestido.



La hemos manejado en todos los juegos deportivos de Mario, como los Mario Golf, los Mario Tennis o los Mario Kart, además de en juegos de la saga Super Smash Bros. Incluso durante las peleas, es un personaje elegante, educado y de maneras exquisitas.



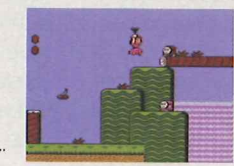
ESTÁ DE MODA PORQUE...

Vuelve a darlo todo como un tenista este mes en **Mario Tennis Open** para Nintendo 3DS, y aún son recientes sus participaciones en **Mario Kart 7** (3DS) o **Mario Party 9** (Wii). La princesa más famosa nunca abandona las páginas de las revistas.

Nuestras apariciones favoritas de Peach



Super Mario Bros. (NES, 1985) Sí, al final del octavo castillo estaba ELLA. Justificó todos nuestros pesares...



Super Mario Bros 2. (NES, 1988) La manejamos por primera vez, y, saltaba más lejos que Mario, Luigi y Toad.



Super Mario Kart (SNES, 1992) El primer Mario Kart fue la primera de sus (muchas) victorias deportivas.



Super Princess Peach (DS, 2005) Tenía que rescatar a Mario y Luigi de Bowser en el único juego en el que es protagonista única.



Agenda Nintendo

De 15 de mayo a 15 de julio. En verano llegan los juegos refrescantes... y los de miedo.



Junio 15

3DS Heroes of Ruin

Compañía Square Enix Género RPG

Del RPG de n-Space y Square Enix destacamos el empeño que están poniendo para convertirlo en fenómeno social. Será el primer RPG multijugador online, tendrá chat de voz, podrás conectarte y desconectarte a las partidas de los demás, intercambiar los objetos que no utilices, y descargarte una misión nueva todos los días durante el primer año. Además, sí, el juego es una aventura que se disfruta al máximo en modo single.

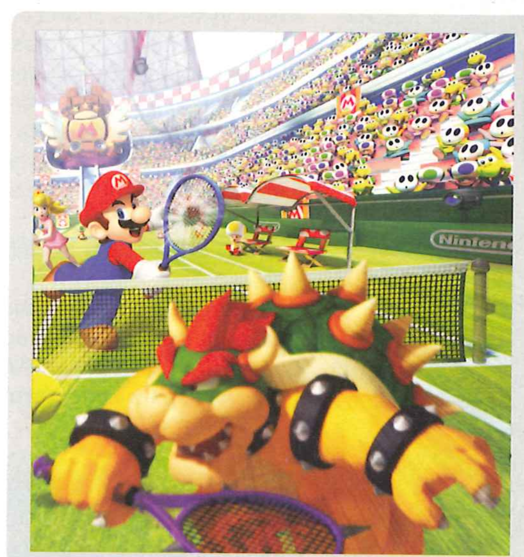
Junio 29

3DS Spirit Camera: la memoria maldita

Compañía Tecmo Koei Género Terror

El género de terror necesitaba reinventarse y Tecmo Koei ha dado en el clavo. Su Spirit Camera es una combinación de uso de giroscopio, fantasmas y R.A. muy aconsejable.





Mayo 25

3DS Mario Tennis Open

Compañía Nintendo
Género Tenis

Llega el juego de tenis más versátil, completo y personalizable de la historia, con un modo online absolutamente gigantesco, y el encanto de los héroes favoritos de todo el mundo.

3DS/Wii Amazing Spider-Man

Compañía Activision
Género Acción/Aventura

Junio 29

Empezaremos justo donde termine la película, pero seguiremos teniendo que salvar Nueva York del caos y la destrucción en una aventura total.



Junio 29

Wii Project Zero 2

Compañía Tecmo Koei
Género Terror

Entras en la página oficial y ya te da "canguelo". Myo y Mayu, las hermanas protagonistas, prometen no separarse nunca, pero nadie ha dicho que eso no signifique que vayan a pasar menos miedo en su "excursión" por un misterioso pueblo al que ni Drácula se atreve a ir...



Además...

	Consola	Fecha
VVVVVV	3DS	10 mayo
Beat the Beat Rhythm Paradise	Wii	6 julio
Kingdom Hearts	3DS	20 julio
Madagascar 3	Wii/DS/3DS	3 agosto
Ice Age 4	Wii/3DS	Verano
Theatrhythm Final Fantasy	3DS	Verano
Lego Batman 2	Todas	Verano
Pokémon Ed. Blanca 2 y Ed. Negra 2	DS	Otoño
Epic Mickey 2	Wii/3DS	Otoño
Transformers Prime	Wii/3DS	Invierno

OJO CON...

Kingdom Hearts 3D

Ya os recomendamos en el número anterior no dejar pasar este juego de largo. Ya se ha dicho de él que es lo más espectacular gráficamente que se ha hecho en 3DS. Y sale pronto.

¡Escribe, participa!

Entre todas las cartas y fotos sortearemos 1 ACE ATTORNEY de DS. Pon **Planeta Nintendo** en el asunto y envía un email a:

revistaoficialnintendo@axelspringer.es

El buzón

Un espacio para vosotros, donde opinar, preguntar, enviar fotos, criticar...

LOS LECTORES OPINAN

Otra sugerencia Pokémon

"Hola. Tengo una sugerencia para un juego de nintendo 3DS de Pokémon. Molaría que a través de la cámara de Nintendo 3DS pudieras echarte una foto para que el entrenador tuviera tu cara, y al poner una tarjeta R.A se generara la ciudad o la ruta donde estás para jugar así. Molaría mandar fotos y correo a través de las cartas que mandan los Pokémon voladores y que los gráficos fueran en 3d como en el Battle Revolution o en el Stadium.

Anjel. E-mail

Dosis de madurez

"Buenas nintenderos!! Que sepáis que soy un fan vuestro desde que era pequeño y todos los meses compraba vuestras revistas (recuerdo que tenía cajones y cajones llenos de revistas que cada mes me compraba con sus suplementos de Pokémon...Mi madre me decía que las tirase y yo le respondía con un no rotundo pero por desgracia ella un día decidió a acabar con ellas...). Pasó un tiempo (mi adolescencia) en el que dejé de comprar vuestra revista porque a esa edad se está más atento a otras cosas, pero me sorprendió mucho el cambio radical que le disteis a vuestra revista, le inyectasteis una dosis de madurez que sinceramente a mi me encanto y ahora de nuevo sigo comprando vuestra revista como buen samaritano."

Pedro Antonio García

Revista Pokémon

"Hola amigos. Quería saber si tenéis pensado sacar la revista Pokémon como hacíais antes. Yo era un fan en toda regla y la verdad es que ahora se echa bastante de menos."

Antonio Teruel

Sega All Stars Racing 2

Verónica Sahuquillo

Hola, os compro desde hace 3 años y tengo dos dudas: ¿me podéis hablar del nuevo Sega All Stars Racing? Otra cosa, es el 20 aniversario de Kirby y quiero saber si tenéis algo pensado para celebrarlo. Gracias.

Sonic & Sega All Stars Racing Transformed será una especie de Mario Kart 7, ya que los coches se transformarán en aviones o barcos en función del terreno, y su gran baza será el online. Habrá nuevos personajes como el monito Aiai, Gilius (Golden Axe) y Vyse (Skies of Arcadia), y el renovado sistema de armas permitirá esquivar ataques (mira nuestro avance en la página 77). En cuanto al cumple de Kirby, Nintendo América acaba de anunciar una recopilación de toda la saga para Wii. Ojalá llegue a Europa...





Kirby y Sonic están de moda: uno por su cumpleaños, el otro porque acaba de anunciar nuevo juego de carreras.

¿Qué es Nintendo Zone?

Mario Cambre

Hola R.O.N., ¿qué tal lleváis el año? Acabo de descargar una actualización que se supone que traía Nintendo Zone, pero para conectarme desde casa tengo que modificar mi router o algo así. He visto que trae episodios de Pokémon, vídeos 3D, demos, noticias... Me gustaría saber cómo entrar porque lo estoy deseando. Gracias.

Mario, tu router está perfectamente. Nintendo Zone detecta los 25.000 puntos de conexión gratuitos que hay en tiendas, restaurantes, aeropuertos... de toda Europa, en plan SpotPass. Además de todo lo que has dicho, puedes navegar por internet, visitar la eShop, recibir

HAZTE UNA PORTADA

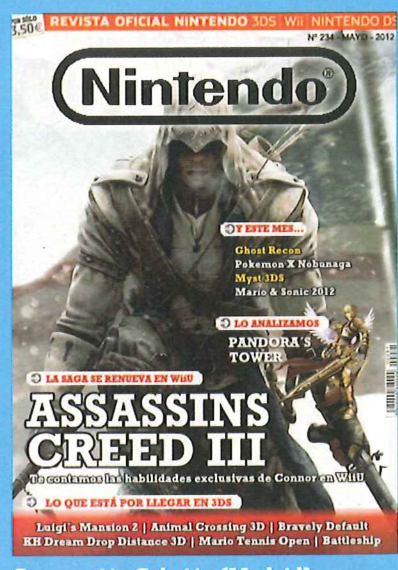
¿Eres un artista? Demuéstranoslo haciendo tu propia portada de Revista Oficial Nintendo. Envíala a nuestro mail y ¡PREMIO!

¡Y nuestra favorita este mes se lleva un Spider-Man de Wii!





Juan A. García Romero (Ronda, Málaga)



Concepción Cebrián (Madrid)

MIRA LO QUE HAN DICHO...



"Hay muchas posibilidades de que incorporemos nuevos personajes a la escena pronto."

Miyamoto, al diario The Guardian



"Encontramos cierto límite al expandir el volumen del juego. Intento cambiar la dirección según avanzo. La clave será el soporte dual entre 3DS y Wii U."

Masahiro Sakurai, sobre el nuevo Smash Bros



"Treyarch tiene una larga tradición en trabajar con plataformas Nintendo. Una larga tradición."

Mark Lamia, director de Treyarch al ser preguntado por una posible versión de Black Ops 2 para Wii U



"En relación a La-Mulana, hemos decidido no publicarlo ni en Norteamérica ni en Europa para WiiWare."

Nicalis, en declaraciones realizadas a través de su Twitter

contenidos 3D gratuitos en Nintendo Video, jugar conectado y mucho más.

Kong of Duty

Alfonso del Pino

Hola, R.O.N. Donkey Kong 64 ha sido el juego que más me ha marcado en mi vida. ¿Habrá algún remake para Wii, Wii U o 3DS? Call of Duty es una de mis sagas preferidas. ¿Habrá un Call of Duty 3DS? ¿Tendría online? Gracias de antemano.

Sí señor, Donkey Kong 64 fue una de las joyas de N64, ¡y hay que reivindicarlo! Remakes no creemos, pero estate atento a nuestra cobertura del E3... Sobre Call of Duty Black Ops 2, Activision no ha anunciado versiones portátiles, aunque Treyarch sí ha insinuado que podríamos verlo en Wii U.



Hora de aventuras

Javier

Hola, me llamo Javier y querría saber unas cosas: ¿Cuál es mejor: Tekken, Dead or Alive o Street Fighter? ¿Hay algún próximo lanzamiento "aventurero"? Por último, me gustaría que mostrarais alguna imagen del próximo Spiderman de 3DS. ¡Gracias!

Street Fighter es el más completo y equilibrado. Tekken gana en cantidad de luchadores y Dead or Alive es el que más nos convence gráficamente. ¿Quieres lanzamientos aventureros? Pues apunta: Kingdom Hearts DDD, Rayman Origins, Epic Mickey 2 (Wii) y Power of Illusion (3DS), Dragon Quest X, Paper Mario, Lego Batman... y todo lo que se anuncie en tres semanitas.



Street Fighter es el título más votado entre nuestros lectores en el apartado de acción. Si os gusta tanto, será por algo, ¿no?



David Hombrado (Ciudad Real)

Devil Survivor en 3DS

Fco. Manuel García Matas

Buenos días, tardes o noches. Os sigo desde hace mucho, pero hasta ahora nunca había "necesitado" escribiros. Por los "Internets" corre el rumor



Assassin's Creed III se confirma para Wii U. ¿Estará en 3DS?

UNA DE NÚMEROS NINTENDEROS

17. 13 millones de 3DS se vendieron durante este año fiscal (marzo 2011-marzo 2012) en todo el mundo[1].

36 millones: son los juegos para 3DS vendidos en el mundo (marzo 2011-2012[1]).

9.84 millones: el número de consolas Wii vendidas en todo el mundo (marzo 2011-2012), con 102.37 millones de juegos[1].

150 millones: el número de Nintendo DS vendidas en todo el mundo desde su salida a la venta[2].

95 millones: el número de consolas Wii vendidas en todo el mundo desde 2006.

Los juegos más vendidos de 3DS:
- **Super Mario 3D Land:** 5.8 millones.
- **Mario Kart 7:** 5.2 millones.
- **Ocarina of Time:** 2.6 millones.
- **Nintendogs+Cats:** 2.8 millones.
- **Super Pokémon Rumble:** 1.08 millones.

1. Datos publicados por gameindustry.biz
2. Datos publicados por Revista Oficial UK



17 millones de 3DS se han vendido en el mundo durante el año fiscal. ¡A superar el récord de Nintendo DS!

NUESTRO CÓDIGO AMIGO

¡Hazte amigo de la Revista Oficial!



¿Quieres ser amigo de la Revista Oficial? ¿Te gustaría enviarnos tus dibujos a través de correo Nintendo, tus composiciones, melodías...? Toma nota de nuestro código amigo de 3DS: **3780-9100-4359.** Enviadnos vuestros códigos Amigo y estaremos en contacto directo con vosotros. Ah, sí, y también podréis conseguir los autógrafos de los miembros de la redacción. Eso sí que tiene valor, eh nintenderos...



Shin Megamai Tensei es un RPG de estrategia en el que un chaval tiene que salvar Tokio.

de que esos geniales Shin Megami Tensei lleguen a Europa. ¿Es cierto?
Para quienes no conozcan la saga, Shin Megami Tensei (Devil Survivor) es un RPG japonés de estrategia con combates por turnos y firmado por Atlus, en el que un adolescente tiene siete días para salvar Tokio a base de contratar demonios. La distribuidora Ghostlight se encargará de traer a Europa el remake Devil Survivor Overclocked para 3DS y Devil Survivor 2 para DS. Pero no hay fecha para España.

Ganas de chatear

David

Hola nintenderos, soy David. Me pregunto si hay alguna aplicación para 3DS para chatear en directo como el Messenger. También, si podéis hacer más avances sobre el Smash Bros de 3DS. Gracias.
Nintendo siempre está trabajando en aplicaciones, y no descartaríamos un servicio de mensajería instantánea a lo Pictochat. De momento, tendremos algo mejor: el chat de voz real que incluirá Heroes of Ruin, que te permitirá jugar mientras hablas con tus amigos. Por otro lado, Sakurai acaba de ponerse a trabajar en Smash Bros tras el palizón de Kid Icarus, así que habrá que esperar bastante para hacer avances. Lo que sí ha dejado claro es que todo girará en torno a la conexión entre 3DS y Wii U.

De Zelda a Panini

Eric Silva

Hola R.O.N. Soy un admirador absoluto desde los 6 años. ¿Harán un 'remake' de Majora's Mask para 3DS? ¿Podríais hacer una guía de The Last Story? ¿Me recomendáis Heroes of Ruin o Inazuma Eleven 2? ¿Saldrán en España las cartas R.A. de Kid Icarus tras el acuerdo de Nintendo con Panini? Gracias.
Sobre Majora's Mask 3D, nada nuevo. Se ha publicado que Nintendo está desarrollando un Zelda para 3DS. ¿Será un remake o un proyecto inédito? A ver si le sacamos alguna pista a Miyamoto en Los Ángeles. El mes que viene será la review de Heroes of Ruin, aunque ya has visto que Inazuma 2 nos ha encantado. Sobre la guía, no te pongas nervioso, la tendremos prácticamente ya. El acuerdo de Panini es para toda Europa, así que España debería entrar en el "pack". Si es así, os confirmaremos precio del álbum y las cartas.

Exprimiendo a Pitt

Jordi Colomer

Hola nintenderos. Me he pasado los 25 capítulos del Kid Icarus Uprising y no he completado 100% el juego. Sin embargo, va subiendo poco a poco. ¿Cómo es eso? Estoy pensando en comprarme Heroes of Ruin, pero no sé si esperarme a Luigi's Mansion 2. ¿Cuál me recomendáis?
El porcentaje de partida en Kid Icarus depende de todos los tesoros, trofeos, armas y secretos que consigas, así que pasarse los 25 capítulos no es suficiente para lograr el 100%. Respecto a lo segundo, quizá el reportaje de Heroes of Ruin que llevamos este mes te saque de dudas. Su mayor virtud será el gigantesco online, y Luigi's Mansion será fantástico como juego en solitario.

Rojo y Azul

Adrián Maceda

Hola RO, soy un gran seguidor de la revista. ¿Podría salir Pokémon Rojo/Azul para la Consola Virtual? Desde que salió en la retroreview no me lo quito de la cabeza. ¿Se sabe algo de Ace Attorney aparte del Vs. Layton? ¿Algún Dragon

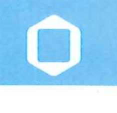


@CARLOS SÁNCHEZ ¿El portal que viene con el Skylanders de la 3DS funciona con el juego de Wii?
No, porque es más pequeño y no admite a dos Skylanders a la vez, aunque sí puedes cargarlos en la memoria. Además, las figuras que uses en 3DS son compatibles con el Portal de Poder de Wii.

@MANUEL ¿Qué juegos recomendáis en 3DS a un fan de plataformas que no sea Mario 3D?
Sonic Generations. Jugabilidad clásica 2D con la acción frenética de la saga, y en un rollo más calmado, Cave Story 3D y Rayman Origins.

@DANIEL ¿Qué RPGs vienen pisando fuerte a N3DS?
Previstos para este año: Paper Mario, Heroes of Ruin, Kingdom Hearts, Monster Hunter 3G. Aún sin fecha: Inazuma Eleven Go, Bravely Default, Monster Hunter 4, Unchained Blades, Etrian Odyssey 4 y Class of Heroes.

@LUIS RUIZ Me gustaría saber si ya tenéis la fecha de lanzamiento de Luigi's Mansion 2, un juego que



➲**Pokémon** Rojo y Azul es el objetivo de nuestros lectores para la consola virtual.

Quest para 3DS? Sólo esto, gracias y feliz 20 aniversario.
Sobre Pokémon Rojo y Azul en la CV, de momento solo rumores. Por otra parte, Christian Svensson, de Capcom, ha dicho que finalmente, Ace Attorney Investigations 2 sí puede llegar a occidente. Por último, Dragon Quest Monsters: Terry's Wonderland 3D será una reedición de un juego de GBA con unas batallas muy Pokémon y más de 500 monstruos a los que entrenar. 3DS lo espera para este año.

Fechas, DLC's y cromos

Ernesto Gregori

Hola. ¿Animal Crossing llegará a Europa para Navidad? ¿Tendrán StreetPass Mario Tennis y Kingdom Hearts? ¿Habrá un Assassin's Creed para 3DS? ¿Qué juegos tendrán DLC? ¿Cuántos paneles nuevos de cromos va a haber? Un saludo a todos los foreros de Hobbynews.
Animal Crossing sigue previsto para este año. Mario Tennis sí hará uso de StreetPass para disputar partidos automáticos, y Kingdom Hearts, para conseguir a los Dream Eaters raros. Assassin's Creed sólo está confirmado para Wii U, de momento. No se conoce una cantidad límite de paneles, pero seguro que habrá de Animal Crossing, Paper Mario y Luigi's Mansion 2. Los juegos que tendrán DLC confirmados son Fire Emblem: Awakening y Teathrythm, y aún estamos pendientes de Animal Crossing (es muy probable).

¡VAMOS CON LAS FOTOS DIVERTIDAS!



José Gallardo
Es un gran fan de Nintendo y de nuestra revista desde los 17 años.





Carlos Mosquera
Carlos nos ha enviado dos fotos por email. En la de la izquierda está disfrazado de Link para el Carnaval; en la de abajo podéis ver su bandolera decorada con sus héroes favoritos.



Shigeru Miyamoto
Probando las audioguías de 3DS que se han convertido en imprescindibles en el Louvre.



Jools Watsham... y sus Converse
El creador de Mutant Mudds no podía haber decorado sus 'zapas' de mejor manera..

Pepe Arcas y Jacoob Riis
Pepe es una de las mentes tras iDÉAME en Nintendo Ibérica. Riis es director de comunicación de Nordic Games. Ambos coincidieron en esta edición de iDÉAME y, como se puede observar, hay muy buen rollo entre ellos.



Fco. Miguel Bellido
Gracias, nintendero sevillano, por incluir nuestras revistas entre tus cosas favoritas.



Hamlet Avila
Se ha ido a China acompañado de sus revistas favoritas y nos ha enviado esta foto tan chula.

espero con gran impaciencia.
Luigi se está haciendo de rogar, pero su fecha podría confirmarse por fin en el E3, o sea, ya. Lo suyo es que esté listo antes de Navidades. Oye... ¿no le pegaría horrores salir en Halloween?
@JOSEMI_ARRIBA Me interesan Pandora's Tower, Xenoblade Chronicles (que no pude comprar por que no llegó a mi tienda) y The Last Story. ¿Cuál me recomendáis?
The Last Story tiene la mejor historia, aunque Xenoblade es el más grande y difícil. Pandora's es más de acción, así que si eres muy rolero, Xenoblade.
@DAVID_GÓMEZ Hola. Me llamo David y tengo dos preguntas. ¿Habrá otro Monster Hunter para Wii? ¿Sacarán otro Zelda también para Wii? Gracias. Para Wii ya es casi imposible, pero Wii U es una firme candidata a albergar una nueva entrega. Lo mismo ocurre con Zelda. Y la verdad es que después de Skyward Sword, Link ha cumplido con Wii.
@EDUARDO_MENDOZA ¿Pokémon Blanco y Negro 2 será una secuela o el mismo juego con novedades? ¿Cuándo saldrá en Europa Theatrhythm Final Fantasy? Gracias.
Será un Pokémon completamente nuevo (con nueva historia y personajes) basado en la misma región. Theathrythm sale en verano, concretamente el 6 de julio, el mismo día que Beat the Beat: Rhythm Paradise. ¡Será un día muy sonado!

iDÉAME

Maratón de ideas en 48h

Buscando inspiración en los juegos de los '80, iDÉAME reunió a estudiantes, desarrolladores y periodistas en Madrid los días 14 y 15 de abril. Si pasas la página, verás todo lo que dio de sí este encuentro.



SOBRE iDÉAME

¿Qué es IDÉAME?
Un foro de ideas, una cita indispensable para estudiantes y jóvenes creadores donde compartir ideas y experiencias. Esta 4ª edición fue todo un homenaje a los juegos de los '80, y se celebró en el Colegio de Médicos de Madrid.

¿Quién participa?
Estudiantes del Máster de Videojuegos de la UCM, creadores y periodistas. Se organiza en forma de ponencias, clases maestras y mesas redondas, donde se potencia la participación de todos.

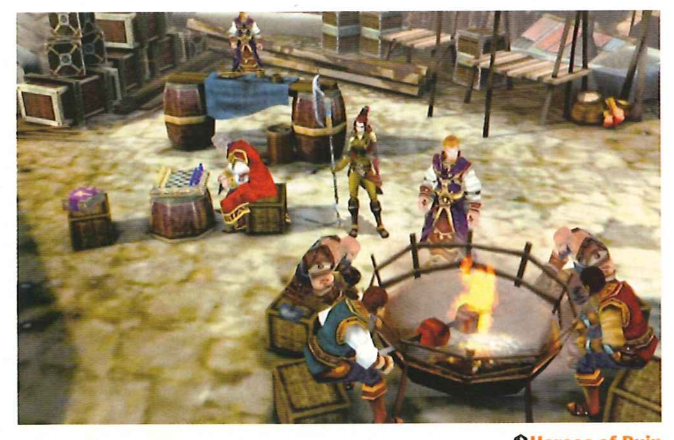
¿Qué nos gustó más?
El saludo inicial de Miyamoto; la exposición de Abylight y Delirium; la charla de Tyrone Rodríguez; probar Retro City Rampage.

¿Qué le pedimos al próximo?
Por pedir: más días, más exclusivas y, por qué no, a Miyamoto...

Todo empezó con este saludo del gran MIYAMOTO, cuyo mensaje transcribimos a continuación:

"Buenos días, soy Shigeru Miyamoto, productor de juegos en Nintendo. Queridos amigos de iDÉAME: ¡qué bueno es ser joven! Con esa capacidad para crear muchas cosas. De joven, yo quería dibujar manga. Todo empezó ahí, y ahora estoy haciendo videojuego. Incluso para hacer un Mii es muy importante el papel del creador. Para empezar, os recomiendo que para crear cosas os inspiréis en lo que sentís de verdad vosotros, sin pensar demasiado en si esto va a vender. También, es muy difícil hacer que la gente entienda perfectamente lo que tenéis en mente. Así que es mejor procurar crear cosas, siempre teniendo en cuenta cómo transmitirlas, de manera que os entiendan bien. Y justo en eso es en lo que tenéis que emplear mayor energía y dedicación. Espero que de vosotros salgan al mundo muchas cosas interesantes. ¡Ánimo!"

Miyamoto estaba en París, presentando las audioguías de El Louvre en 3DS, cuando grabó el saludo de bienvenida, enérgico y motivador, para todos los que empezábamos iDÉAME 2012.



Heroes of Ruin fue el indiscutible protagonista. Lo pudimos probar y oímos a sus creadores cómo sacaron todo el partido de 3DS. No os perdáis nuestro reportaje de portada.

Ahora vamos a repasar las cosas que más nos impactaron de iDÉAME

Tyrone Rodríguez y el anuncio de 1001 SPIKES

Fue uno de los protagonistas. No solo por avanzar su nuevo juego para Wii U y 3DS durante iDÉAME, también por la clase magistral que impartió sobre cómo es la relación entre desarrolladores y Publisher. El consejo con que nos quedamos: "Tu tiempo es tu dinero; tenlo en cuenta cuando trabajes."

JUGAMOS CON TÍTULOS NO ESTRENADOS Y APRENDIMOS CÓMO FUERON CREADOS



Networking: Franciso Mollá -Shanblue-, Julio Moruno -Enjoy Up- y Miguel Montesinos -Evil Mind-.



Guillaume Bouckaert le explica a nuestro director cómo se juega a su innovador Shifting Worlds.



Roberto García Lago y Dan O'Leary son los responsables de Heroes of Ruin en n-Space. Ambos protagonizaron una de las clases maestras sobre cómo aprovechaba su juego las funciones de 3DS: su idea es tener algo nuevo cada día, llevar muy lejos la funcionalidad social de la consola.

El Aúla Ramón y Cajal del Colegio de Médicos presentaba este gran aspecto. Cada año la organización de iDÉAME se supera con ponentes de lujo y juegos exclusivos de los que aprender.

El nacimiento de un bombazo HEROES OF RUIN

La presencia de n-Space, la desarrolladora americana con más de 17 años de experiencia, aportó mayor prestigio al evento, y además venían con Heroes of Ruin bajo el brazo, así que razón de más. O'Leary, CEO de la compañía, y Roberto García Lago, Jefe de Diseño, nos dejaron varias perlas en sus diferentes charlas, pero sobre todo nos quedamos con la idea de que hay que saber renovarse, como han hecho con el desafío de actualización diaria incluido en su juego.

Las ideas inspiradas en los AÑOS 80

Pues sí, como se vio en los juegos, la idea de regresar a los 80 es estimulante para muchos desarrolladores. Por ejemplo, para José Manuel Iñiguez, de Akaoni, "en los 80 la clave era la diversión. Todos los juegos te proponían un reto directo, pero con el paso de los años el juego ha quedado a un lado y el video se ha potenciado. Aun así hay mucha gente que echa de menos divertirse con los videojuegos, sin dejar a un lado la potencia gráfica que permiten las consolas de hoy en día."

Brian Provinciano y RETRO CITY RAMPAGE

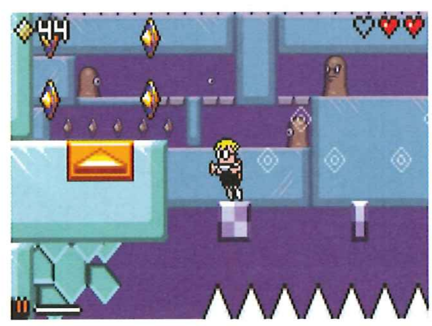
Solo la determinación de Provinciano hizo posible Retro City Rampage. Este 'sandbox' de aire ochentero fue lo más comentado en iDÉAME, por combinar unas raíces incontestables en los primeros GTA, con la personalidad propia que Provinciano ha sido capaz de darle. El juego transcurre en Theftropolis City y está lleno de referencias a juegos y películas de los 80.

Jools Watsham y MUTANT MUDDS

El líder de Renegade Kid (y autor del cartel de iDÉAME 2012) presentaba Mutant



Retro City Rampage es una especie de GTA de estética ochentera que pronto llegará a Wiiware.

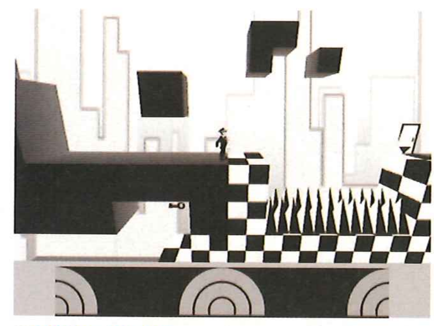


Mutant Mudds es un plataformas 2D, en el que jugamos con la profundidad, además de saltar, disparar...

LOS '80 FUERON MUY CREATIVOS, IMAGÍNALOS CON LA TECNOLOGÍA ACTUAL



Max es uno de los protagonistas del fenómeno 'vuelta a los 80'. Veremos su diseño pixelado y su mecánica de avance en la eShop de 3DS.



Shifting Worlds es un desafío de puzles que juegan con las dimensiones espaciales en look blanco y negro.



Probar, experimentar con juegos sin estrenar, era uno de los alicientes de iDÉAME. El Colegio de Médicos fue invadido por consolas 3DS y Wii.

Mudds en sociedad, además de participar en la primera mesa redonda del evento: La vuelta a los 80 para seguir innovando, junto a Magnus Palson (compositor de la BSO de VVVVVV) y Brian Provinciano. Preguntados sobre si lo "retro" solo le importa a los usuarios de más de 30 años, fueron claros: "la diversión está en tu cabeza. Lo que importa es lo que te divierte". Y otra buena: "Viajar al pasado permite ser mas creativo: no tienes tantos 'deadlines' (cierres) y puedes hacer algo diferente."

La creatividad por bandera en SHIFTING WORLDS

Guillaume Bouckaert es el jovencísimo creador de Shifting Worlds (en la compañía Fishing Cactus), un innovador juego en blanco y negro que utiliza las 2D y las 3D para crear nuevos espacios, y donde cada pantalla se resuelve jugando con ellos. Este título, que se distribuirá en tarjeta física, es un claro ejemplo de creatividad contra megaproducciones. Junto a él, los creadores de Bit Trip. Saga, Toki Tori 2 y Nightsky, nos contaron la importancia de desarrollar con acierto una buena idea: con trabajo y originalidad, puedes tener igual reconocimiento que con una megaproducción.



Zombie Panic in Wonderland asaltará a finales de año la eShop de 3DS. Sí, sí, será tan sexy como el de Wiiware...

LA FINANCIACIÓN FUE UNO DE LAS CLAVES: SE HABLÓ DE CROWDFUNDING Y DE OTRAS INICIATIVAS

LOS DELIRIOS de vascos y catalanes

La clase maestra de Arturo Monedero, de Delirium Studios (los vascos), y Nacho García, de Abylight (los catalanes), no se nos olvidará fácilmente. Estuvo llena de chispa y buenas ideas, el mejor sistema para contarnos cómo llevar a cabo un trabajo en equipo de la mejor forma posible: los Delirios del Profesor del Profesor Von Sottendorf, una producción vasco-catalana donde Delirium pone la creatividad, Abylight el soporte técnico, y todos... el dinero.

Los estudiantes del Máster de videojuegos de la UCM participaron activamente tanto en las mesas redondas como presentando sus proyectos.



La bellísima historia de MERCURY STEAM

Enric Álvarez, director del equipo de desarrollo más grande de España, contó la historia de cómo una niña salvó a la compañía en su peor momento. Durante el salto a la actual generación de consolas, Mercury Steam trabajaba duro para convencer a los editores de su potencial con impresionantes demos técnicas y jugables... pero sin suerte. Una idea brillante, un simple teaser tráiler de unos segundos que mostraba a una niña poseída, les abrió las puertas de las grandes distribuidoras cuando el equipo se encontraba al borde de la quiebra. El resto es una historia de éxitos, y con moraleja: cuando quieras vender tu proyecto, vende emociones.

Cómo financiarse: COLDWAR Y AMNYMOR

¿Cómo consigo dinero para hacer mi videojuego? En esta interesante mesa redonda compartimos los comentarios de dos jóvenes emprendedores: Miguel Montesinos -Evil Mind, creador de Coldwar- y Rafael Espinosa -Pyxel Arts, creador de Amnymor-. Espinosa nos habló claro de las dificultades de financiación por las que pasó: terminó dedicando más tiempo a hacer hojas de cálculo que al propio videojuego. A pesar de que la suya es una historia con final feliz, se quejó de la falta de iniciativas que financien proyectos en este país. Por su parte, Montesinos habló de la experiencia del crowdfunding, la financiación colectiva. Según él, "este


Francisco Mollá fundó el estudio valenciano Shanblue Interactive en 2006.

sistema te obliga a conectar con el público, lo que resulta bastante complicado; sin embargo, los usuarios tienen un componente sentimental que apoya cosas más creativas de las que apoyaría un publisher más tradicional, orientado a conseguir resultados." Para Montesinos, la reputación es muy importante en el crowdfunding, "tienes que demostrar que puedes acabar un juego".

Akaoni Studio y su ZOMBIE PANIC 3DS

Tras saborear el éxito en Wiiware, Akaoni se ha embarcado en una operación más ambiciosa: llevar su Zombie Panic a 3DS. A juzgar por las primeras imágenes, el resultado no va a defraudar a nadie. Colorista, con diferentes planos de profundidad, frenético, detallista y lleno de sentido del humor. Según nos han contado, lo esperamos para navidades. Eso, y que Nintendo tiene un interés especial en este juego. Y no nos extraña.

Shanblue Interactive y VAMPIRE CRYSTALS

Shanblue también es una desarrolladora valenciana, como Akaoni. De hecho están prácticamente puerta con puerta y, según Iñiguez, tienen muy buena relación y comparten información. Su próximo juego no es de zombis, pero casi: vampiros a tuttiplén. Vampire Crystals es una de las producciones más esperadas para Wiiware y 3DS, un juego arcade de la vieja escuela en la que tú eres el vampiro y tienes que cargarte a un montón... de zombis. No solo eso, además deberás recoger una cantidad fija de cristales y todos los items posibles para mejorar tu arsenal. Lo jugaremos en navidades, como el de Akaoni.


J.M. Iñiguez es el líder de Akaoni Studio, un enamorado de Japón que triunfa con su Zombie Panic in Wonderland.



Vampire Crystals es el primer juego para 3DS de Shanblue Interactive, que ya se habían estrenado en Nintendo con Fritz (DS) y Magic Destiny (Wiiware). El modo cooperativo nos va a emocionar casi tanto como el despliegue de armas y efectos de los protagonistas.

Neil Sorens y su ZEN PINBALL

Benjamin Neil Sorens es el director creativo de Zen Studios, compañía americana experta en pinballs. Así que no es raro que participara en una mesa redonda sobre la especialización. O sea, el secreto para hacer juegos de un género muy específico y sobrevivir con ellos. Pero también de reinventarse, pues con el éxito llegan los competidores. En todo caso, los de Zen pasan por buenos momentos. Su Pinball está entre los más descargados en la eShop, y por un lado añadirán contenido adicional a su juego durante este año, y por otro han anunciado el estreno de Marvel Pinball para 3DS. Genial conocer además su opinión sobre Wii U: su nuevo mando es brutal para el pinball.

Collin Van Ginkel y su TOKI TORI 2

El juego de Two Tribes es otro ejemplo de creatividad, y también de saber adaptarse a las circunstancias de cada consola. Aquí lo importante es el diseño de niveles y la posibilidad de modificarlos para eliminar enemigos. De hecho, toda la salsa de esta nueva entrega estará en la interacción con los enemigos.

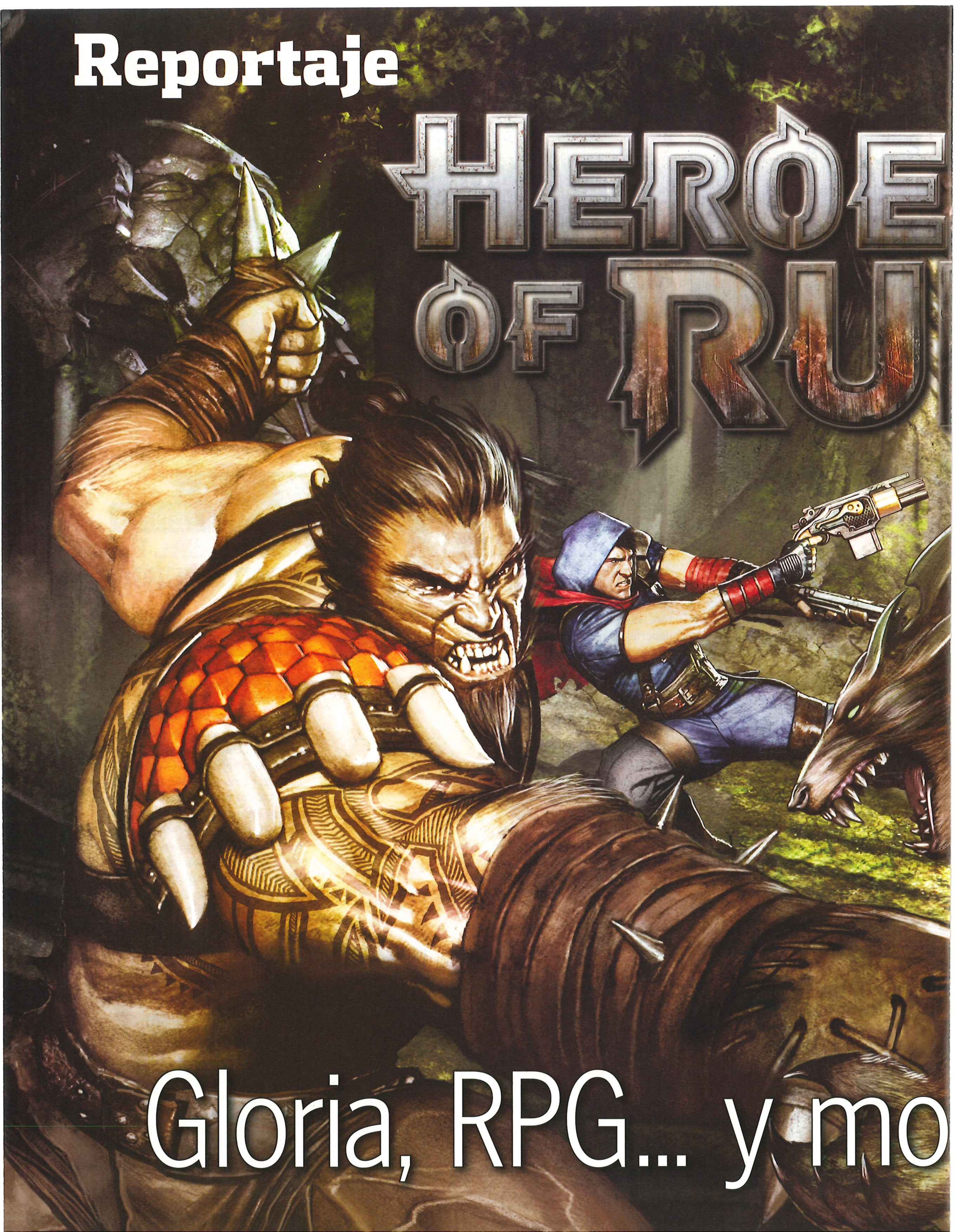
LAS PLATAFORMAS DIGITALES DE NINTENDO SON EL LUGAR IDEAL PARA PUBLICAR ESTOS JUEGOS

Un videojuego creado EN MASA

La última ponencia trataba de imaginar cómo sería un videojuego creado en masa, siguiendo una tendencia llamada crowdcreating. En ella participaron autores como Julio Moruno, de Enjoy Up, José Iñiguez o Francisco Mollá, aunque fueron los asistentes quienes decidieron, a través de unas tarjetas verdes y rojas, o sea por votación, cómo sería su videojuego: en equipo o solos, qué formato, el tipo de distribución, precio, género... Al final los expertos juzgaron la viabilidad de este proyecto. Pero fue lo de menos: lo pasamos en grande.

Zombie Panic in Wonderland luce esta imponente imagen para su estreno en 3DS. Y además ofrecerá un montón de sorpresas.




Reportaje
HEROE
OF RU
Gloria, RPG... y mo



A fondo

EL JUEGO
Todo sobre el "crack" RPG que llegará a 3DS el 15 de junio

LOS PERSONAJES
Así son las cuatro clases de héroes

SUS CREADORES
El equipo de n-Space nos explica cómo es su juego más ambicioso

Producido por Square-Enix y desarrollado por n-Space, se acerca a 3DS el RPG de acción definitivo.

Qué significa ser un **guerrero**? En el mundo del Velo, lleno de monstruos y seres de pesadilla, la respuesta es múltiple: puede ser la búsqueda de la gloria y el placer del combate, un compromiso con el bien y la justicia, la manera de hacerse rico o el camino hacia el conocimiento y el poder. Tú decides eligiendo una de **las cuatro clases de personajes** de Heroes of Ruin, y después diseñando un héroe a tu imagen y semejanza. Esta es la primera característica de este RPG de acción: la personalización total del protagonista. Después, cada combate tiene su **recompensa**, en muchos casos objetos que hacen a tu héroe más poderoso y único. Algo fundamental para diferenciarte de los otros jugadores en el modo online... y convertirte así en leyenda. Sí, todos estos elementos hacen de **Heroes of Ruin** el RPG de acción más ambicioso visto hasta la fecha en una portátil. Y ahora vamos a desgranártelos uno a uno en este reportaje.

El Velo, un mundo salvaje

Espada y brujería; monstruos y seres siniestros, y héroes que también tienen su lado codicioso y salvaje. En Heroes of Ruin se ha optado por la ambientación más típica de los RPG, la fantasía heroica, pero con un estilo más **oscuro y adulto**, aderezado con un ligero toque de ciencia ficción que añade riqueza a su estética.

El mundo donde se desarrolla la historia se llama **el Velo** y, hace décadas, se vio azotado por la Guerra de la Ruina. La intervención de un grupo de poderosas criaturas, los Héroes de la Ruina, puso fin al conflicto. Cada uno de ellos se convirtió en gobernador de una de las principales ciudades del Velo, trayendo una época de prosperidad... que ahora puede acabar. Nuestra aventura comienza

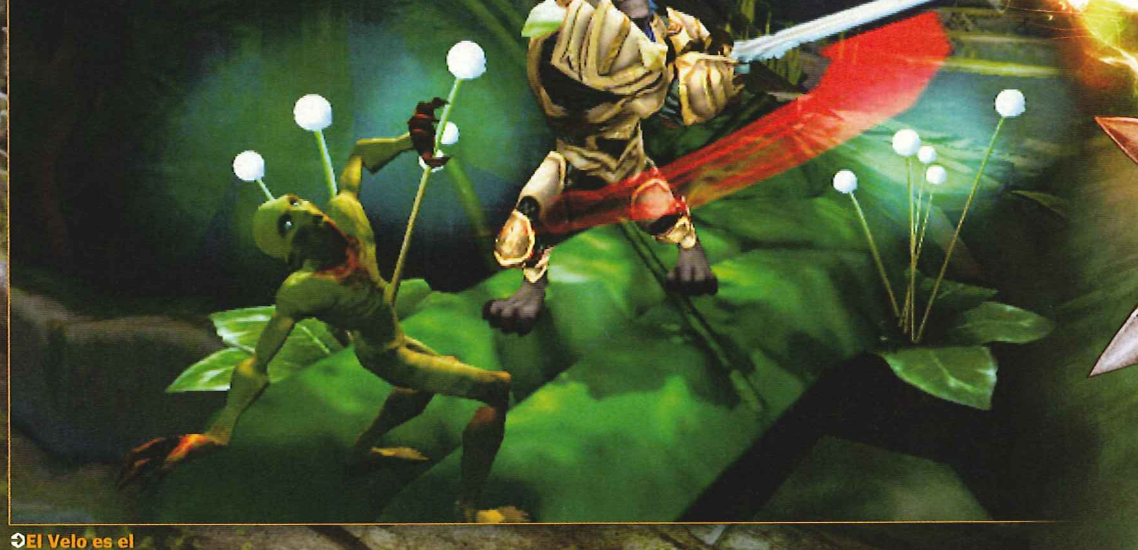




cuando el gobernador de la ciudad de **Nexus**, la esfinge **Ataraxis**, cae en un sueño inducido por un hechizo de origen desconocido. De todas partes del Velo llegan entonces héroes dispuestos a romper la maldición... y tú eres uno de ellos. En concreto, un Pistolero, un Salvaje, una Alquitecta o un Justiciero, que son **las cuatro clases** entre las que debes elegir antes de comenzar la partida y sumergirte en la aventura.

Nace un nuevo héroe

Cada uno de estos cuatro tipos tiene distintos valores en sus características básicas (Fuerza, Vigor y Alma) y la capacidad de usar **determinados tipos** de **armas** y **objetos**. Una vez elegida la clase, el siguiente paso es modificar el **aspecto** del héroe: el tipo de piel, el peinado, el color del pelo... hay variedad suficiente para lograr un aire único, que se irá acentuando con **las armaduras** y **complementos** que ganemos... Pero vamos por partes: nuestra aventura comienza con unas bonitas escenas dibujadas en las que nuestro personaje tiene el aspecto que hemos elegido. Nos acercamos en barco a **Nexus** y, izas!, aparece un kraken, y naufragio al canto. En la costa, entre restos de barco y supervivientes, **puedes hablar** con los **personajes** a tu alrededor. Los que tienen una admiración en la cabeza te encargan misiones: algunas son imprescindibles para avanzar en la trama y otras son **optativas**, pero recomendables para ganar experiencia y objetos. Una de estas misiones es buscar una salida hacia la civilización... ¡bienvenido a tu primera **mazmorra**!



El Velo es el mundo donde se desarrolla el juego. Un lugar fantástico y de estética oscura, donde los hombres conviven con diversas razas de seres bestiales.

Pelea y saquea...

Este primer escenario, el Arrecife de la Ruina, es un buen ejemplo de lo que te espera en el juego: **mazmorras laberínticas** que tienen la asombrosa característica de generar aleatoriamente su mapeado en cada partida, aunque siempre están pobladas por **cientos de enemigos y** mantienen sus zonas principales y algunas sorpresas (personajes que te proponen **retos secundarios** dentro de ese escenario, algún sencillo puzle...). Pero tu objetivo principal es el **combate y el saqueo**: cada enemigo caído aporta oro y puntos de experiencia, y tras cada esquina se esconden cofres u objetos

PURO RPG DE ACCIÓN

Así jugarás a Heroes of Ruin

Heroes of Ruin sigue paso por paso el esquema de los RPG de acción al más puro estilo del clásico **Diablo** (PC, 1996) de la compañía Blizzard. Pelear, saquear y mejorar nuestro personaje es un círculo que atrapa al jugador irremisiblemente, al que hay que añadir la posibilidad de jugar y comerciar online.

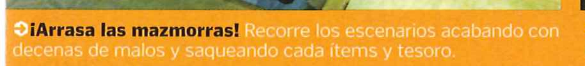


Crea a tu héroe. Elige una entre las cuatro clases, con sus armas y poderes, y personaliza su aspecto para que sea único.



Acepta las misiones. Diversos personajes te encargarán tareas a cambio de recompensas. Puedes aceptar varias a la vez.

LOS HÉROES CADA TIPO ES MEJOR PARA UNA ESTRATEGIA DISTINTA: DESDE EL JUEGO EN EQUIPO AL SAQUEO EGOÍSTA DEL ESCENARIO



¡Arrasa las mazmorras! Recorre los escenarios acabando con decenas de malos y saqueando cada ítems y tesoro.



Equipa a tu personaje con los objetos y armas que has conseguido, asigna puntos de experiencia al subir de nivel...

PERSONAJES

Modelos de inicio



1 Salvaje

Bestia asesina que absorbe el poder de las víctimas que destroza. Apenas tiene habilidades defensivas, pero lo compensa con su poder cuerpo a cuerpo.
Arma: puños y cuchillas.
Fuerza +3 **Vigor** +2 **Alma** +1



2 Justiciero

Honorable guerrero de la raza leomar que viaja por el Velo erradicando la maldad. Su espada le hace temible en combate, y es experto en técnicas defensivas.
Arma: espada a dos manos.
Fuerza +2 **Vigor** +3 **Alma** +1



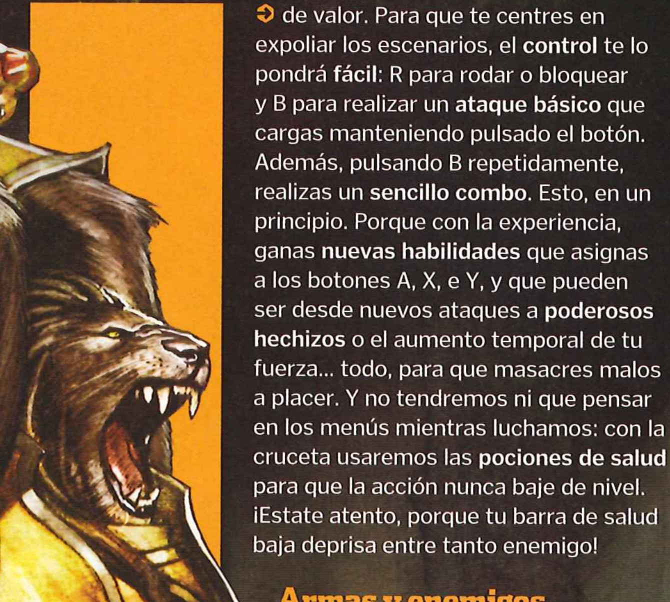
3 Pistolero

Mercenario rápido y letal en las largas distancias gracias a sus pistolas. Usa trampas explosivas y provoca el pánico en grupos de enemigos aniquilándolos de lejos.
Arma: pistolas.
Fuerza +3 **Vigor** +1 **Alma** +2



4 Alquitecta

Bruja, científica, alquimista... usa sus poderes para acabar con grupos de enemigos y sus conocimientos para mejorar sus armas, armaduras y objetos.
Arma: báculo.
Fuerza +2 **Vigor** +1 **Alma** +3



➲ de valor. Para que te centres en expoliar los escenarios, el **control** te lo pondrá **fácil**: R para rodar o bloquear y B para realizar un **ataque básico** que cargas manteniendo pulsado el botón. Además, pulsando B repetidamente, realizas un **sencillo combo**. Esto, en un principio. Porque con la experiencia, ganas **nuevas habilidades** que asignas a los botones A, X, e Y, y que pueden ser desde nuevos ataques a **poderosos hechizos** o el aumento temporal de tu fuerza... todo, para que masacres malos a placer. Y no tendremos ni que pensar en los menús mientras luchamos: con la cruceta usaremos las **pociones de salud** para que la acción nunca baje de nivel. ¡Estate atento, porque tu barra de salud baja deprisa entre tanto enemigo!

➲**Al final de algunas mazmorras** nos espera un jefe final. Acabar con él seguro que te reporta alguna buena recompensa...

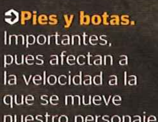
Armas y enemigos

Los combates en tiempo real serán el alma del juego y, aunque el control no tendrá secretos, la cosa se irá complicando con **enemigos** cada vez más **poderosos**, algunos solo vulnerables a ciertos tipos de ataque. El reparto será espectacular. En los primeros niveles ya nos las vemos con unos **hombres-tiburón** de lo más chulo, pero después esperad esqueletos, muertos vivientes, gigantes, guerreros de toda clase y condición... Y, claro está jefes finales tamaño XL. La clave para derrotarles, más que en nuestra habilidad, estará en nuestra capacidad para **ir mejorando** a nuestro personaje de la manera adecuada. Primero, distribuyendo los puntos que ganamos al **subir de nivel** entre las tres habilidades básicas de cada héroe (lo que, a su vez, afecta a todas las habilidades secundarias). Después, asignando las **habilidades** que queramos a los botones de ataque entre todas las que iremos desbloqueando y potenciando (cada una tiene varios niveles). Y, por supuesto y no menos importante, equipando a nuestro héroe con **armas** y **armaduras** cada vez más poderosas. En el juego hay la friolera de...**¡95.000 objetos** únicos que coleccionar! Puedes ganarlos en combate, puedes comprarlos en las tiendas de las ciudades o, lo que es más importante,

➲**Tu arma.** Con ella haces ataques básicos, combos y especiales, que varían de poder según la que lleves... ¡hay cientos de ellas!

➲**La armadura.** Los guantes y las piezas para los hombros y el torso no solo nos protegerán: también cambiarán valores de nuestras habilidades.

➲**Complementos.** El cinturón, las baratijas, los anillos e incluso los colgantes que llevemos serán importantes: tendrán efectos mágicos diversos.



➲**Pies y botas.** Importantes, pues afectan a la velocidad a la que se mueve nuestro personaje y a valores relacionados.

EQUIPO Y ARMAS

Define a tu héroe

¿Miles de items...? Pues sí, los hay, y vestir a tu héroe con ellos varía sus poderes y habilidades. Tu personaje tiene 9 partes configurables, y el equipo que le coloque se reflejará en su modelo.







La acción es constante y, aunque el control es sencillo, la variedad de ataques y habilidades de cada tipo de personaje es asombrosamente grande.

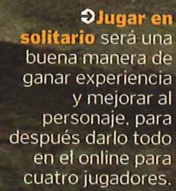
puedes **cambiarlos** con otros jugadores... Y es que el componente social que ofrecerá Heroes of Ruin será, probablemente, el mayor jamás visto en 3DS

SPOTPASS CADA DÍA RECIBIREMOS UNA NUEVA MISIÓN Y PODREMOS DISFRUTARLA ONLINE JUNTO A OTROS JUGADORES.

Invoca a tus aliados

El primer menú de juego ya te permitirá elegir entre juego individual, multijugador local y **multijugador online** con amigos o con jugadores de todo el mundo. Todas las opciones multijugador serán para un máximo de cuatro jugadores, que podrán recorrer las mazmorras en compañía, realizar estrategias de combate y... comunicarse por chat de voz. Será el primer juego de 3DS que lo permita, por cierto.

Pero el enorme placer de luchar junto a camaradas de armas será solo una de las formas de interactuar con otras personas en Heroes of Ruin. Comerciar será otra, y muy importante. Durante tus aventuras vas a conseguir muchos objetos que no servirán para tu clase de personaje, ideales para **cambiar por otros objetos o dinero**. Estos intercambios se producirán cuando estemos conectados con otros jugadores como en modo **StreetPass**: al vender algunos de tus objetos y acabar un nivel, podrás cambiar objetos automáticamente y conseguir de esta manera armaduras, armas e items especiales de los jugadores de Heroes of Ruin que se crucen en tu camino. Y esta no será la única manera en la que el juego utilizará las opciones de conectividad de la consola. Vía **SpotPass**, todos los días recibiremos un nuevo desafío con recompensas exclusivas. Desde el primer día y, al menos, durante todo un año. Una muestra del enorme esfuerzo que está haciendo n-Space para que Heroes of Ruin tenga una vida jugable enorme.



Jugar en solitario será una buena manera de ganar experiencia y mejorar al personaje, para después darlo todo en el online para cuatro jugadores.

Dispuesto a arrasar

Tras las primeras partidas a Heroes of Ruin, la sensación es que estamos ante un juego que crece a cada minuto. Desde los primeros momentos, en los que descubrimos que su sistema de combate, aparentemente simple, tiene posibilidades, a la inmersión en una historia interesante y el descubrimiento paulatino de sus opciones multijugador. La apuesta de **n-Space** y **Square-Enix** es alta: crear el primer RPG multijugador para portátil capaz de arrasar en occidente. El tiempo dirá si lo consigue, pero este puede ser otro escalón de 3DS en su ascensión como la consola más exitosa de su generación.



COMUNIDAD ONLINE

Página oficial de Heroes of Ruin



n-Space quiere potenciar el componente social de su juego, y qué mejor manera que una web oficial que hace las veces de comunidad de jugadores. En www.heroesofruin.com encontrarás todas las noticias, vídeos, pantallas y foros donde intervienen sus creadores... Además, cuando Heroes of Ruin esté a la venta, se informará de los contenidos descargables diarios y semanales que tu 3DS recibirá vía SpotPass. Y, claro, será un lugar ideal para hacer amigos con los que jugar. La web tiene versión en castellano.

Así es Heroes of Ruin explicado por sus creadores

+INFO



Dan O'Leary

CEO y uno de los fundadores de la compañía en 1993. Ha trabajado con editores como Activision, Nintendo y, ahora, Square-Enix.



Roberto García Lago

Jefe de diseño en varios títulos de la compañía, además es el encargado de supervisar la producción y el diseño de todos los proyectos.

Roberto García-Lago es el diseñador jefe de Heroes of Ruin, el nuevo RPG de n-Space publicado por Square-Enix para Nintendo 3DS. Mientras nos enseña el juego, se pierde en una de sus mazmorras. "Es divertido cuando le enseño el juego a alguien", señala a la pantalla, "porque todo esto es nuevo para mí". Realmente lo es. Los niveles de este juego se generan de forma aleatoria, así que no puedes encontrarte con la misma mazmorra en dos partidas diferentes.

Lo de los mundos generados aleatoriamente no es algo nuevo. Existen casos recientes en juegos independientes como Minecraft o Binding of Isaac. Incluso en la Consola Virtual de la eShop de 3DS podemos encontrar el Dragon Crystal de Game Gear, un juego de rol, exploración y supervivencia de 1992 en el que nunca hay dos laberintos iguales. Pero encontrar algo así en un juego como Heroes of Ruin, que presenta gráficos tan detallados y escenarios tan realistas, resulta bastante asombroso. García-Lago cuenta que en Heroes of Ruin hay varias series de salas prediseñadas para la mazmorra. En cada partida, estas salas se colocan en distinto orden, con distinta orientación, cambiando el lugar por el que entras y los enemigos que encuentras en ella. Asegura que "cada vez que entras en un nivel se siente completamente nuevo.



En iDÉAME, los chicos de n-Space lo contaron todo sobre el desarrollo de Heroes of Ruin.

GARCÍA LAGO: "HAY MÁS 95.000 OBJETOS, Y PODEMOS CAMBIARLOS CON OTROS JUGADORES".

Tiene la misma ambientación y la misión es la misma, pero la estructura es otra". Y esta es sólo la primera sorpresa...

"Roleando" en compañía

El multijugador es una parte muy importante del juego, según García-Lago. Así que ofrecer trazados distintos en los escenarios cada vez que hacemos una misión, es una fórmula interesante para que las partidas con varios jugadores no sean calcadas a las monojugador.

Explica que otro de los puntos en los que han intentado dar variedad al juego ha sido en las opciones de personalización y en los objetos. El botín que dejan

caer los enemigos también es aleatorio y hay más de 95.000 objetos únicos en el juego, cuenta el diseñador.

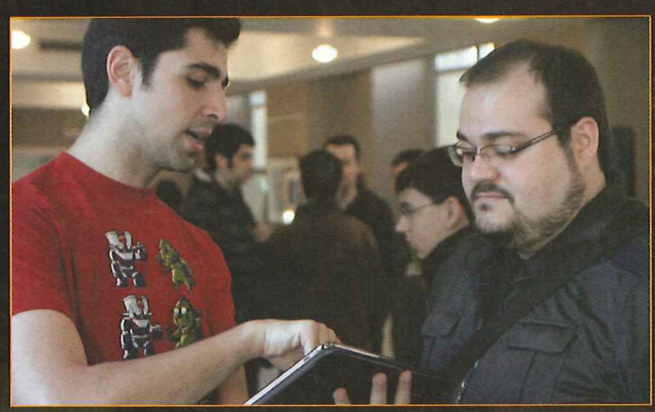
Y ahí es donde entra el StreetPass. Muchos de esos objetos sólo pueden ser utilizados por uno de los cuatro tipos de personaje, así que acumular los objetos que no te puedas equipar no tiene mucho sentido. "Si me encuentro un objeto que no me sirve", explica Dan O'Leary, presidente de n-Space, "puedo venderlo inmediatamente y se añadirá a una red de intercambio". Cuando te cruces con otra persona que tenga Heroes of Ruin, todos los objetos que hayas vendido se añadirán a su mercado, y los suyos al tuyo. Así podrás usar la equipación que encuentras durante las misiones, pero también podrás comprar dentro del juego los objetos que hayan visto otros jugadores. "Y entonces encontrar todos los objetos se convierte en un esfuerzo colectivo", concluye O'Leary.

Dice que introducir el StreetPass y el SpotPass en el juego no es difícil técnicamente. Nintendo ofrece todo el hardware y el software necesario a los desarrolladores que lo quieren utilizar. "El reto ha estado en el lado del diseño", afirma Dan O'Leary, "conseguir hacer algo con StreetPass y SpotPass que encaje con el espíritu de Heroes of Ruin era el verdadero desafío".

Pensado para 3DS

Lo que n-Space ha hecho con SpotPass es algo que no lo hemos visto todavía en 3DS y que alargará mucho la duración del juego. "Estamos trabajando con Nintendo y Square para ofrecer una misión extra al día durante su primer año de vida", asegura O'Leary. Eso es mucho contenido que añadir a las 15 horas que dura el modo Historia... con cada uno de los personajes.

El presidente de n-Space confiesa que querían hacer un juego como este para Nintendo DS, pero no habría encajado en la consola. "No me malinterpretes", explica, "hemos hecho grandes juegos para DS, pero tenía sus limitaciones. 3DS era la plataforma correcta con las condiciones necesarias". Dan sabe que Heroes of Ruin tiene que adaptarse a un



En los pasillo del Golegio de Médicos, todos los asistentes a iDÉAME (incluidos nosotros) pudimos charlar con los chicos de n-Space.

ritmo de partidas cortas que permitan cerrar la consola en cualquier momento y volver sin problemas. O'Leary dice que siempre han buscado eso en sus juegos de portátil, porque son conscientes de que la gente juega entre clases o en sus viajes en metro. Por eso intentan que sus misiones se repartan en bloques de 15 minutos. Puedes pasar horas jugándolo sentado si quieres, pero si no tienes mucho tiempo el juego no te dejará a medias. Y, además, así resulta mucho más sencillo encontrar gente dispuesta a jugar en el online: todo el que tenga un cuarto de hora puede lanzarse a una partida... aunque al final quizá se quede jugando un par de horitas en busca de nuevos tesoros y objetos.

Rol y acción portátiles

Un diario registra todas tus misiones abiertas y tus objetivos pendientes con suficientes detalles para que luego no te cueste reincorporarte. Los controles también están diseñados con esa misma idea, para no gastar mucho tiempo en los menús. García-Lago explica cómo la cruceta sirve de atajo para recuperar salud rápidamente, para equiparse un objeto que acabas de encontrar o para venderlo sin pasar por el inventario. En la práctica, los menús los usas tras la batalla, durante ella no hacen falta.

Heroes of Ruin es un juego para una consola portátil y ha sido diseñado para comportarse como tal. Ahora queda que los jugadores lo disfrutemos y nos impliquemos lo suficiente como para que el trabajo de n-Space con el StreetPass y el SpotPass fructifique.

DAN O'LEARY: "3DS ERA LA PLATAFORMA CORRECTA CON LAS CONDICIONES NECESARIAS PARA HEROES OF RUIN".



SUS JUEGOS

Expertos en Nintendo DS

Desde su fundación en 1993, n-Space ha trabajado en plataformas muy diversas, pero las consolas de Nintendo siempre han sido sus preferidas. Además del shooter subjetivo Geist (GameCube, 2005) o la versión para Wii de Marvel Ultimate Alliance 2 (2009), el grueso de su producción se ha centrado en **DS**, para la que han lanzado **13 títulos**. Compañías como **Activision** o **Disney** les han confiado la versión portátil de sus licencias más importantes, y en sus manos han estado nombres de la talla de **Call of Duty** o **Star Wars**. Eso sí, Heroes of Ruin es su producto más ambicioso.



Call of Duty 4 Modern Warfare (2007)



SW: The Force Unleashed (2008)



Star Wars Battlefront (2009)



CoD MW Mobilized (2009)



Ultimate Alliance 2 (2009)



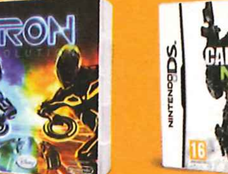
007 Quantum of Solace (2009)



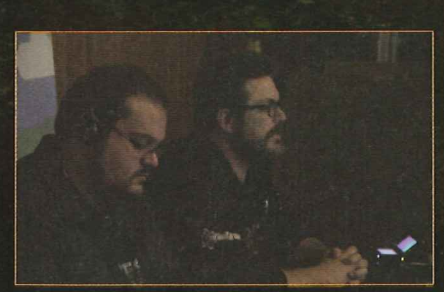
Toy Story 3 The Videogame (2010)



Tron Evolution (2010)



Call of Duty MW 3 (2011)



Dan y Roberto asisten a un conferencia de iDÉAME. Siempre dispuestos a aprender.



A fondo

HISTORIA
Los juegos que más nos han asustado en la historia de Nintendo.

NUEVOS HORRORES
Llegan Spirit Camera y Project Zero II

DAN MIEDO
Otros juegos de zombis y fantasmas que daban miedo... por razones diversas.

Juegos de terror

¿Te atreves a repasar las aventuras más aterradoras jamás jugadas? Una historia macabra que rematarán Spirit Camera para 3DS y Project Zero II para Wii.

Nos asustaron...

GC | Capcom | 2002 | Terror agobiante

Resident Evil



Cuando, justo después del lanzamiento de GameCube en Japón en 2001, Capcom anunció un remake de Resident Evil para la consola, y mostró las primeras imágenes, se produjo un terremoto. Su fotorrealismo hacía prever el juego de terror gráficamente más impactante jamás creado. El juego salió al año siguiente... y superó las expectativas: jamás habíamos visto zombis más realistas y aterradores, pero lo mejor era la sensación de indefensión: pocas balas y muchos zombis... que además tenían la mala costumbre de levantarse cuando parecían definitivamente muertos.

Momentos de infarto:

Ya la secuencia de vídeo en la que veíamos el primer zombi temblábamos un poco, pero cuando los veías levantarse y correr por primera vez, se te salía el corazón por la boca. Y eso, por no mencionar la primera vez que veíamos a la serpiente... o la araña gigante. Con esos pelillos y esas patitas, daba mucho repelús.

Personajes poligonales sobre fondos pre-renderizados lograron un aspecto sobrecogedor.

El primero de muchos Con este juego comenzó una estrecha relación entre la saga y GameCube. Después llegarían "ports" de los juegos de PSX y Dreamcast... y Resident Evil 4.

Chris fue, junto a su compañera Jill, el primer héroe de RE. Elegíamos entre uno de los dos, lo que suponía pequeños cambios en la trama.

GC | Silicon Knights | 2002 | Terror demencial

Eternal Darkness Sanity's Réquiem

Un horror extraterrestre e inhumano era la amenaza que combatíamos.

Nintendo apostó fuerte por un juego second-party para público adulto... y acertó. El estudio americano Silicon Knights creo una obra maestra inolvidable y única: inspirándose en la obra del escritor H.P. Lovecraft, seguíamos los pasos de los miembros de la familia Roivas quienes, a lo largo de la historia, luchaban por impedir que la Tierra cayera bajo el poder de una raza de terribles dioses extraterrestres. La enorme variedad de ambientaciones y situaciones macabras, y la posibilidad de que nuestro personaje perdiera la cordura y sufriera alucinaciones ponían la guinda a un juego inolvidable...

Momentos de infarto:

Las visiones que Alex Roivas vivía en la mansión o el capítulo en el que Anthony, mensajero de Carlomagno, iba poco a poco sufriendo los síntomas de la peste, eran una muestra de terror psicológico como nunca se había visto.

Un juego único A pesar de ser un título de culto para miles de jugadores, nunca tuvo secuela... aunque últimamente se especula con su regreso.

Alex Roivas Esta chica descubría la historia de su familia mediante flashbacks que eran los capítulos del juego.

GC | Capcom | 2005 | Terror sangriento

Resident Evil 4

Gemelo oscuro Dos años y medio después de la versión GC, llegó una para Wii en la que apuntábamos con el puntero.

Leon vivía su aventura en... la España rural. Capcom ambientó el juego en nuestro país y, de hecho, la moneda del juego eran pesetas.

Con el ciclo de vida de GameCube ya avanzado, Capcom iba a lograr un impacto aun mayor que el cosechado con Resident Evil. La cuarta entrega de su saga salía en exclusiva para GameCube (aunque meses después hubo más versiones) y asombraba al mundo con los mejores gráficos jamás vistos en una consola y con un cambio de planteamiento radical: la cámara pasaba a seguir a Leon, el héroe, desde la espalda, y la acción más frenética robaba el protagonismo al terror de supervivencia en una aventura impresionante, pletórica de momentos de intensidad inmensa y enorme espectacularidad.





Más enemigos y más terribles. El juego cambió el epicentro de la saga desde la supervivencia a la acción.



Momentos de infarto:

La primera vez que veíamos a los lugareños mutar por culpa de la plaga era escalofriante, pero quizá cuando exploramos el pabellón médico y el aparentemente muerto Regenerator se levanta de la camilla, fuera el momento más aterrador. Aun es una escena impresionante.

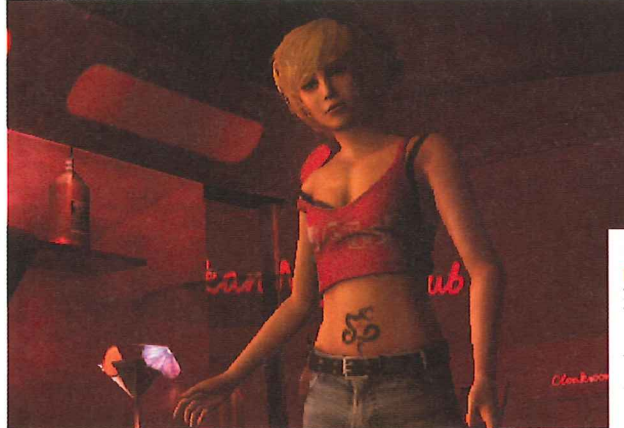
Wii | Konami | 2010 | Terror Psicológico

Silent Hill Shattered Memories



Tú Wii se heló de miedo. Aunque hubo más versiones, la de Wii fue la mejor gracias a los acertados usos del mando como linterna o teléfono móvil.

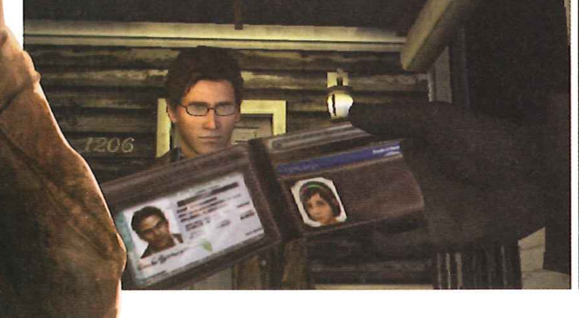
Tardó en llegar, pero el primer Silent Hill para una consola de Nintendo fue un original remake del primer juego de la saga, en el que nuestras decisiones cambiaban la historia, los escenarios y hasta a los personajes secundarios. La sustitución de los combates por momentos de huida fue otro añadido original.



Trama, personajes y enemigos variaban según como jugásemos para adaptarse a nuestros miedos.

Momentos de infarto:

La primera vez que entramos en la dimensión oscura y todo el pueblo de Silent Hill se congela, y la aterradora búsqueda en el instituto.





Harry buscaba a su hija perdida Cheryl en el misterioso pueblo de Silent Hill. Los horrores que le esperan no puede ni imaginárselos.



Con una sabia mezcla de acción y exploración, el juego atrapa como nunca en una portátil.

Para jugar con botón deslizante El juego está disponible en solitario o en pack con el botón deslizante pro. Si usamos el periférico, el control con dos stick es soberbio.

Nos asusta...

3DS | Capcom | 2002 | Terror Portátil

R.E. Revelations

3DS recibió el pasado enero el que quizá es el mejor juego de terror visto en una portátil hasta la fecha. Revelations cuenta hechos que se desarrollan entre los capítulos 4 y 5 de la saga, una emocionante historia desarrollada en capítulos con potentes escenas de vídeo y desvela detalles desconocidos de la franquicia. El escenarios principal del juego es un barco a la deriva lleno de terribles mutaciones, en el que se combinan con acierto los dos estilos de juego de la saga: mucha acción, sí, pero con un guiño a los "survival horror" clásicos al incluir puzles (aunque sencillos) y, sobre todo, obligarnos a usar la munición con cabeza, porque no es que sobre precisamente. Un apartado gráfico de lujo y el efecto 3D sensacional acaban por meterte en un juego que, si no aun no tienes, deberías comprarte.

Momentos de infarto:

Los primeros pasos por el crucero abandonado, con fugaces apariciones de monstruos incluidas, sorprenden por lo tensas que resultan. Después, las zonas en las que nos enfrentamos a enemigos invisibles consiguen ponerlos los pelos de punta, y las batallas con algunos jefes finales gigantes nos dejan sin aliento con el efecto 3D.

Chris volvía a reclamar el papel de prota en este juego, junto a su amiga Jill. La desaparición del agente iniciaba el conflicto.

El modo Asalto, disponible al acabar la historia, permite partidas a dobles locales u online.

Nos asustarán...



3DS | Tecmo | 29 de junio | Terror en 3D

Spirit Camera: La Memoria Maldita

Sólo posible en 3DS El efecto 3D de la consola, unido al uso del giroscopio y la cámara, hacen imposible una sensación así en otra máquina.

Maya es la joven que ha quedado atrapada en una mansión maldita. ¿Llegarás a tiempo para salvarla de sus fantasmales habitantes?

Este "spin-off" de la saga Project Zero se ganará a pulso el título de juego de terror más innovador de los últimos años. Exploraremos una mansión llena de espectros con un arma especial para exorcizarlos: una cámara de fotos mágica. La gracia estará en que esa cámara será nuestra 3DS: en un brillante uso del giroscopio, tendremos que moverla en busca de los fantasmas, enfocarla y disparar para acabar con ellos.

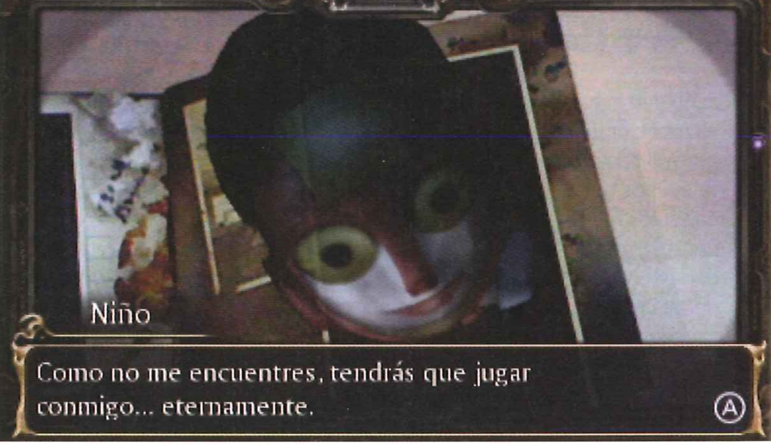
El otro elemento novedoso será que, para avanzar, habrá que examinar con la cámara el diario púrpura que vendrá con el juego. ¿Qué horrores de Realidad Aumentada emergerán de sus páginas malditas?

Momentos de infarto:

Muchos, cuando explores con la cámara de la consola el cuaderno RA, pero no vamos a decirte cuáles para no chafarte la sorpresa. Y las primeras apariciones de los fantasmas: vas a ponerte nervioso cuando los busques moviendo la consola. Ah, y mención especial para un apartado sonoro realmente escalofriante.



Para "cazar" a los entes, tendremos que mover la consola, enfocarles y fotografiarles.



El diario púrpura incluirá ilustraciones ya perturbadoras de por sí... Ya verás cuando las mires por la cámara de la consola y se ponga en marcha la función de Realidad Aumentada de 3DS.

Juegos de Zombis



SNES | Lucas Arts | 1993

Zombies Eat my Neighbours El barrio de Zeke y Julie ha sido invadido por zombis... ¡y les toca salvar a sus vecinos! Aprende a qué arma es vulnerable cada tipo de zombi, estudia sus rutinas de ataque y conviértete en el héroe del barrio.



Wii | Capcom | 2009

Dead Rising Terror en el Hipermercado Frank West se ve atrapado en medio de una apocalipsis zombi en un centro comercial. Cualquier cosa que encuentre, desde una sierra mecánica a un carrito de la compra, vale para aplastar cadáveres.



Wii | Akaoni | 2010

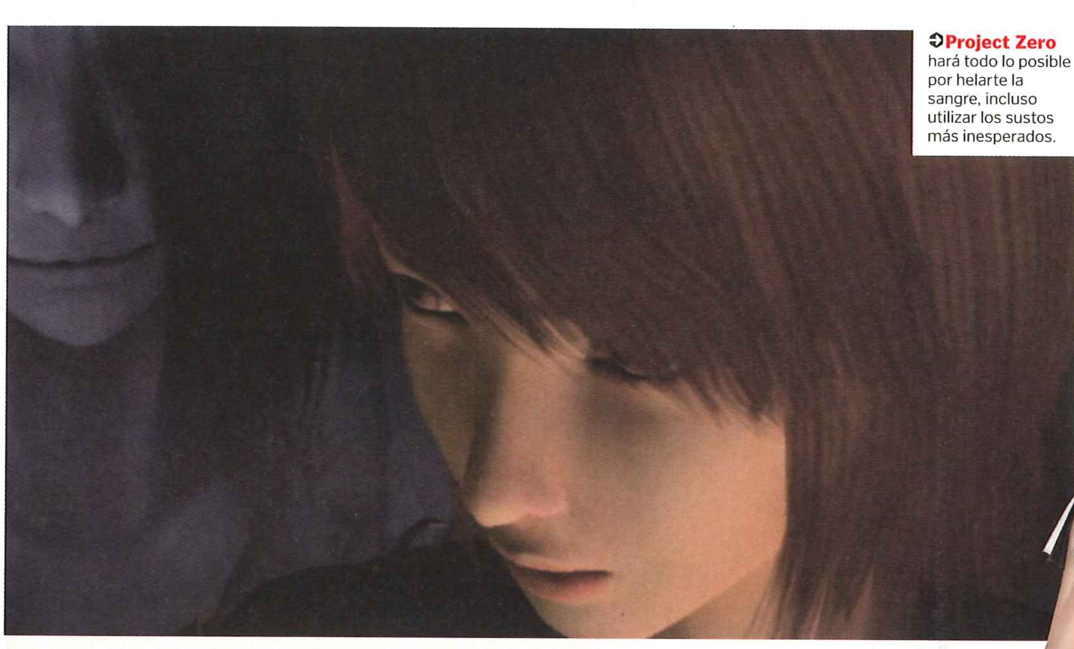
Zombie Panic in Wonderland Apunta a la pantalla con el mando de Wii y dispara sin cesar a las hordas de zombis en uno de los mejores juegos de acción de WiiWare. Ah y, si cuentas con un amigo cerca, no dejes de probarlo a dobles.


MARIO TENNIS™
OPEN
Nintendo
icial Nintendo
tendo®
Nintendo®
3
www.pegi.info


MARIO TENNIS OPEN™
Revista Oficial Nintendo
Nintendo®
MARIO TENNIS OPEN © 2012 Nintendo / CAMELOT. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo.


Kid Icarus™
UPRISING


Kid Icarus™
UPRISING
Revista Oficial Nintendo
Nintendo®
Nintendo®
12
KID ICARUS UPRISING © 2012 Nintendo. © 2012 Sora Ltd. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo.



Project Zero hará todo lo posible por helarte la sangre, incluso utilizar los sustos más inesperados.

Wii | Tecmo | 29 de junio | Terror espectral

Project Zero II Wii Edition

Las hermanas gemelas Mio y Mayu se han perdido en una aldea desconocida, que no figura en ningún mapa. Aparentemente está abandonada pero, cuando cae la noche, los espectros de sus antiguos habitantes salen de las sombras... Ahora, Mio y Mayu tendrán que descubrir porqué han acabado aquí y qué relación tienen con otras dos gemelas que vivieron en la aldea. Y, como en todos los juegos de la saga Project Zero, su cámara de fotos será su arma para acabar con los fantasmas.

Project Zero II Wii Edition es un remake muy mejorado del juego original de PS2: los gráficos se han recreado y la cámara ahora sigue a Mio, nuestro personaje la mayor parte del juego, desde su espalda. Y, sobre todo, el mando de Wii se convertirá en linterna o cámara de fotos, haciendo la experiencia mucho más realista.

Un modo para dos jugadores a pantalla partida nos permitirá jugar a dobles... y pasar menos miedo.

Momentos de infarto:

Muchos, pero no vamos a decírtelos. Project Zero II Wii Edition no se andará con chiquitas, quiere ser el juego que más miedo te haga pasar en Wii. Y créenos: puede conseguirlo.



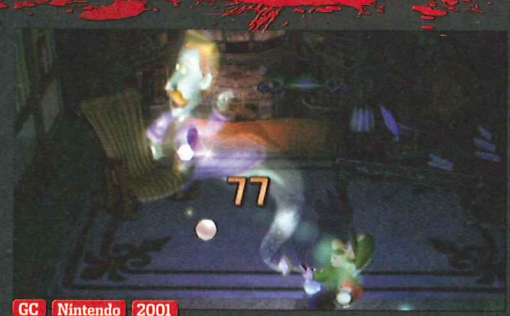


El pueblo abandonado que exploraremos será un entorno 3D tan detallado como inquietante.

Interacción sobrenatural Si enfocas con tu 3DS y el juego Spirit Camera cierta zona de la caja de Project Zero II Wii Edition (que aún no ha sido revelada mientras cerramos esta revista), vivirás una curiosa sorpresa en Realidad Aumentada.

Mayu La mayor de las dos gemelas. Sufre cojera y tiene una sensibilidad especial para lo sobrenatural. Habrá que protegerla.

Juegos de Fantasmas



GC | Nintendo | 2001

Luigi's Mansion En busca de su hermano Mario, Luigi explora una mansión plagada de fantasmas... menos mal que, para atraparlos, cuenta con su aspiradora y un valor a prueba de bomba... aunque le tiemblen las piernas. Habrá secuela en 3DS.



Wii | Deep Silver | 2009

Cursed Mountain Algo sobrenatural habita en las cumbres del Himalaya. Cuando Frank acude a buscar a su hermano desaparecido, encuentra pueblos habitados por espectros... Tendrá que usar objetos sagrados para destruirlos.



DS | Capcom | 2011

Ghost Trick Detective Fantasma El detective Sissel es... ¡un fantasma! Y, para descubrir quién ha acabado con él, tendrá que impedir otros asesinatos poseyendo objetos en uno de los juegos de puzles y aventura más originales de la historia.

Novedades

Cómo puntuamos

Puntuamos los siguientes cuatro parámetros, utilizando un sistema de estrellas que varía entre 0 y 4. La puntuación final sí es numérica y responde al criterio de la redacción.

- **Gráficos.** El aspecto visual del juego. Valoramos la puesta en escena, el diseño y la creatividad de las imágenes.
- **Diversión.** ¿Te lo pasas bien con este juego?, ¿cómo de bien?, ¿quizá genial? Pues eso es exactamente lo que encontrarás puntuado aquí.
- **Multijugador.** Cada vez los juegos son más "sociales". Y eso es lo que pretendemos valorar: ¿sirve para una fiesta entre amigos?, ¿garantiza piques y duelos sin límite?
- **Duración.** Hay muchos o pocos niveles, modos de juego, ítems, personajes...

Código P.E.G.I. de calificación

7 EDAD RECOMENDADA
VIOLENCIA
DISCRIMINACIÓN
LENGUAJE SOEZ
SEXO
DROGAS
MIEDO

Los iconos de DS

Los iconos DS en rojo indican que el juego utiliza esas funciones. De lo contrario aparecen en color gris.

PANTALLA DOBLE
PANTALLA TÁCTIL
WIRELESS
CHAT
MICRÓFONO
ONLINE

Los iconos de Wii

Los iconos de Wii utilizan el mismo sistema que en DS. En color azul, utilizan esa función. Si no, en gris.

NUNCHUK
PUNTERO
VIBRACIÓN
SENSOR MOVIMIENTO
ALTAVOZ
ONLINE

Los iconos de 3DS

Los iconos de 3DS incorporan las increíbles capacidades de la máquina: fotos, eShop, Mii, StreetPass...

REALIDAD AUMENTADA
FOTOS 3D/ CÁMARA
NINTENDO 3D SOUND
JUEGO ONLINE
STREETPASS
eSHOP
SPOTPASS
Mii

EL DATO

16 personajes, 194 accesorios y atuendos para el Mii, 8 copas y estadios, control para zurdos...





BIT.TRIP SAGA pág 53



COLORS! 3D pág 54





Mario Tennis *Open*

El 'Dream Team' del bigote inaugura tienda para Miis y compite en su primer Open abierto al mundo.



3

Género **Deportivo**
Compañía **Camelot**
Jugadores **1-4** (online)
www.nintendo.es/mario

STREETPASS SPOTPASS Mii JUEGO ONLINE

Argumento

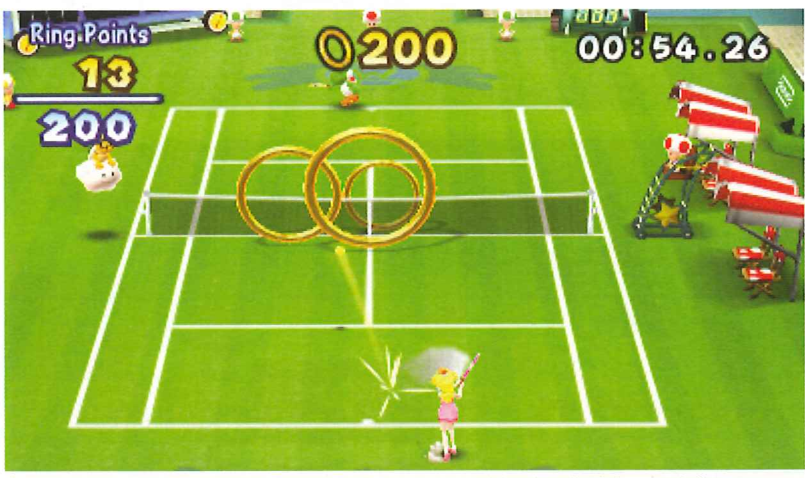
Compite en el torneo de tenis definitivo a través de 8 copas ambientadas en el universo Mario, personaliza a tu Mii y conquista la red mundial en el modo online.

Rara vez iniciamos un análisis contando nuestra vida, pero veréis: cuando nos pusimos a probar Mario Tennis Open en el nuevo showroom de Nintendo, nos sentimos teletransportados a las Navidades de 2000, y no solo por el frío que hacía fuera. Una vez acabados los exámenes, con todas las vacaciones por delante y como tantos otros chavales, nos pedimos el mega-tándem **Mario Tennis 64** y Zelda Majora's Mask. Como sabíamos que Link nos iba a ocupar día y noche, decidimos empezar por Mario sin muchas esperanzas, ya que el tenis no nos llamaba especialmente, y menos cuando Nadal era de los que también iban al cole.

Pues bien, al día siguiente, la habitación se había convertido en un showroom de viciados; los motivos, un multijugador tan adictivo como el de **Mario Kart** o Goldeneye 007, y una jugabilidad tan sencilla y profunda que pronto despertó en nosotros una desconocida pasión por este deporte. Pero el espíritu competitivo nos creó la necesidad de un modo online que llevase el torneo a todo el planeta. Hoy, media vida después, los creadores de **Golden Sun** han hallado en 3DS la red perfecta para que al fin le demostremos al mundo todo lo que aprendimos... y lo que aprenderéis las nuevas promesas del "nintenis".

Jaque "mate" al rival

No tanto como en un campeonato de ajedrez, pero en este sí que importa la estrategia, gracias a la principal novedad jugable: el modo "Tu cuarto". Siguiendo la estela de Mario Kart 7, donde cambiamos carrocerías y ruedas en función del terreno, la tienda ofrece una amplísima gama de raquetas, conjuntos, muñequeras y zapatillas para tunear a nuestro Mii y modificar parámetros como potencia (saque, golpeo y volea), efecto (lateral, vertical y cortado) y movimiento (rapidez, aceleración y agilidad), mediante un útil sistema de "quesos" multicolor. La raqueta de Wario, por ejemplo, confiere un efecto vertical impecable y un golpeo que da gusto, pero a cambio, es un desastre en agilidad. Aunque ya habíamos descubierto la vertiente táctica de la saga en Game Boy Color, nunca se había profundizado tanto: a medida que ganamos



El botón deslizante permite un control ágil, suave y fluido, al estilo del resto de la saga.



Los minijuegos reúnen la magia del universo Mario con desafíos así de nostálgicos.

Siente los colores de la victoria

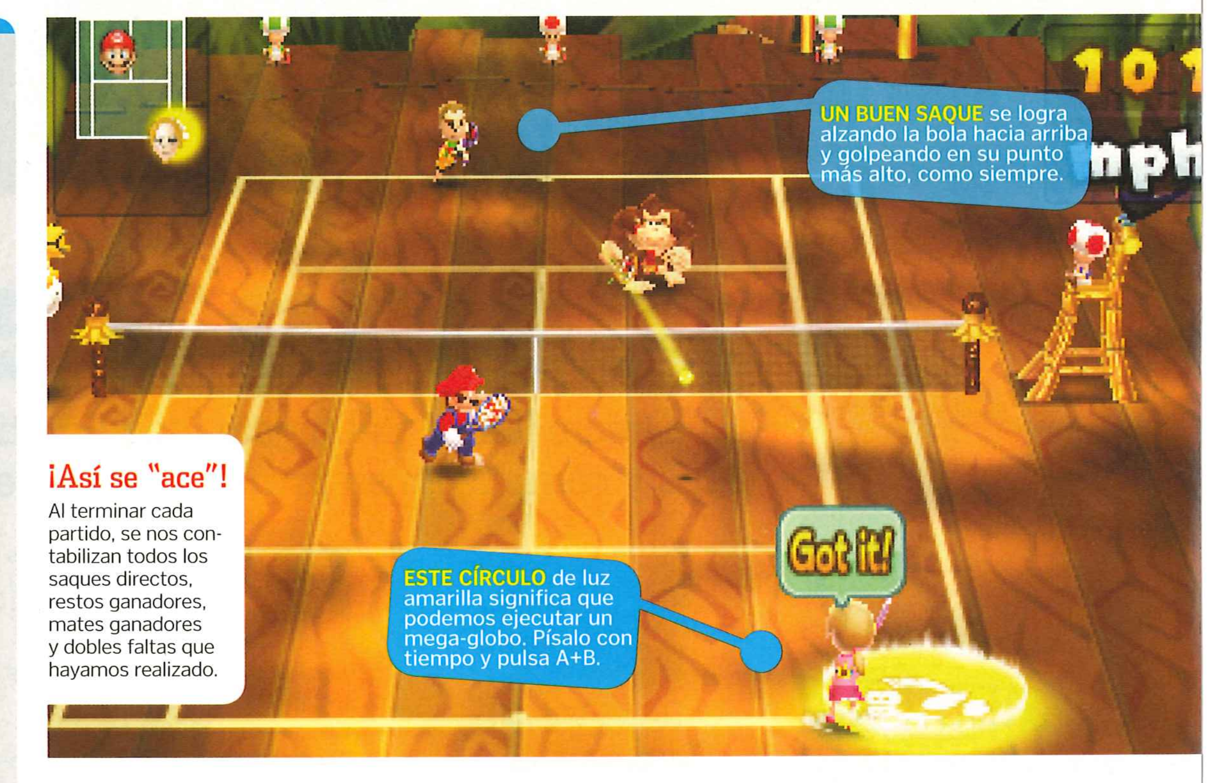
Es la primera vez que jugamos a un Mario Tennis en una consola de doble pantalla, y eso sólo se podía traducir en ventajas. Como si de un entrenador personal se tratase, la táctil nos avisa de qué golpes son los más adecuados en cada ocasión. Es una ayuda muy útil para principiantes, ya que nos ofrece la doble opción de usar los "viejos" botones o tocar directamente la casillas indicadas. Hay tres tipos de paneles, y te vamos a enseñar el más completo:



¿Ves la casilla turquesa encendida? Tócala o pulsa B para hacer un cortado.



A veces, se marcan dos; en este caso, vale tanto un cortado como un sencillo. Tranquis, la versión final está en español.



¡Así se "ace"!

Al terminar cada partido, se nos contabilizan todos los saques directos, restos ganadores, mates ganadores y dobles faltas que hayamos realizado.

copas, desbloqueamos hasta 168 accesorios y conjuntos, que luego podemos comprar con el saldo acumulado y probar así **miles de combinaciones**. Además, se incluyen **26 disfraces** de todos los personajes del Reino Champiñón para vestir al jugador: no veáis lo mono que queda Juanlos vestido de Yoshi. Todo esto cobra más sentido al trasladar a nuestro Mii tuneado a las partidas online, haciéndolas muy profesionales y tácticas. ¿Que nos enfrentamos a un crack de los golpes ofensivos? Pues nos vamos a la tienda, pillamos la raqueta de Yoshi por 1100 pavos y le dejamos bien "cortado".

Ventaja para el control

Ahora que tenemos el chándal puesto, ¿echamos unos raquetazos o qué? Para ello, Camelot ha decidido retomar la mecánica original de N64, es decir, **más simulación y menos desmadre** arcade, y la primera víctima de sus recortes han sido los "power shots" de **Mario Power Tennis**. Aunque pueda parecer un paso atrás, pronto recordamos lo injustos y aleatorios que eran los partidos de Gamecube por culpa de esos implacables "smashes". De esta forma, los partidos han recuperado el equilibrio, aunque sigue habiendo sitio para el surrealismo, gracias a los renovados golpes especiales; son los que cargamos justo antes de recibir la pelota, y que en esta ocasión utilizan un sistema mejorado de círculos de colores que indican el tipo de golpe que más nos conviene en cada momento. Como novedad, todos estos movimientos tienen su correspondiente atajo en la táctil. Antes del saque, elegimos



¡A por la séptima!

Rafa Nadal no es el único que lleva seis Roland Garros. Mario debutó en **Virtual Boy** (1995), y con Camelot ha pasado por **N64** (2000), **GBC**, **GC** (2004) **GBA** y **Wii** (New Play Control).

EL CONTROL OFRECE UN ÓPTIMO EQUILIBRIO ENTRE SENCILLEZ Y PROFUNDIDAD

Con estilo propio

Mario Racket

En la tienda te esperan infinidad de atuendos que repercuten en la potencia, el efecto y el movimiento de tu Mii. Con 'X', verás cada parámetro detallado: saque, lateral, aceleración, etc. Los demás personajes tienen sus propias categorías: Donkey (potencia), Boo (picardía), Peach (técnica)...

Yoshi Costume

Los disfraces son lo más simpático de la tienda. Tras desbloquearlos, podrás comprar hasta 26 "pieles" de Mario, Bowser y otros muchos, que además de influir en tu rendimiento, te convertirán en el centro de atención del modo online, donde dispones de 16 caracteres para escribir tu saludo.

Tu Mii luce este aspecto tan deportivo, aunque vas a poder personalizarlo más que nunca, tanto a nivel estético como jugable.

Muñequeras. Hay **40** pares, como las de Bill Bala (potencia), Blooper, bloque '?', caparazón rojo y un largo etc..

Zapatillas. Entre un total de **40**, las hay de plátano (aceleración), Flor de fuego (rapidez), Bob-omba, plátano...

Conjuntos. Otros **40** distintos: Mario, Wario, Diddy, rayo, Chomp Cadenas, Cheep-Cheep...

Raquetas. Hay **48**, de Kamek (gran lateral), Shy Guy (genial cortado), Roca Picuda, Lakitu, Diddy...

entre tres tipos de paneles táctiles, que varían según la cantidad y distribución de sus casillas. Al principio, viene muy bien para guiarnos, pero una vez familiarizados con los botones manuales, descubrimos que son más cómodos e inmediatos. Basta un botón (A, B, X, Y) o dos (para los globos y dejadas) para efectuar golpes sencillos, liftados, planos... o tirarnos en plancha con R o vacilar al rival.

Pero aquí no acaban las opciones de control, ya que también se ha aprovechado el giroscopio, con mucho mejor resultado del esperado. En juegos como **Starfox**, **Mario & Sonic** o **Zelda**, esta funcionalidad llegaba a hacerse incompatible con el efecto 3D, pero Mario Tennis ha solucionado el conflicto. ¿Cómo? Si alzamos la consola en vertical, las 3D se desactivan de forma automática, y la cámara pasa a un plano interactivo. Esto nos permite girar la consola de izquierda a derecha para dirigir el tiro, mientras el

LA CUSTOMIZACIÓN AÑADE MÁS EMOCIÓN TÁCTICA QUE NUNCA.

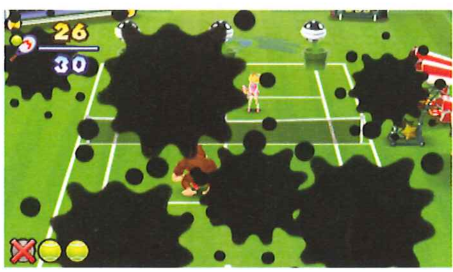
tenista acude solito hacia la recepción, al estilo **Wii Sports**, aunque también podemos usar el stick, cuya respuesta es impecable. Al enderezar la consola de nuevo, todo vuelve a la normalidad, si bien podemos desactivar el sensor de ángulo para evitar líos en pleno partido, y esta libertad también se agradece.

Dale cancha a tus ídolos

Vale, ya hemos entrenado lo suficiente; es hora de bajar a la tierra, ya sea batida, o hierba. El modo principal es el **Torneo**, donde pasamos las típicas rondas eliminatorias, tanto individuales como dobles, a través de varias copas con sus estadios nintenderos. El Open Mundial se divide



No podían faltar los replays, donde disfrutamos de los efectos gráficos y los detalles del estadio.



Las 3D no distraen casi nunca, salvo en retos como Tintomanía, donde la cámara queda de esta guisa, como ocurre en los últimos Marios de 3DS.

Minijuego, set y partido

Los cuatro minijuegos son el contrapunto a los partidos normales: locura nintendera y variedad jugable a raudales.



Tiro al Anillo. Todo un clásico. Devuelve la pelota haciéndola pasar por anillos de diversos tamaños que van cambiando de distribución, hasta alcanzar la cantidad indicada. Para afinar puntería, este desafío va como anillo al dedo.



Super Mario Tennis. El mejor. Se trata de un frontón basado en los míticos niveles de Super Mario Bros, donde golpear bloques, monedas, koopas y power-ups a bolazos mientras avanza el scroll. Y encima suena la música original.





Peloteo Galáctico. Ambientado en Super Mario Galaxy, consiste en mantener un peloteo con el destello y recolectar las cinco piezas de estrella para crear un anillo estelar, pero ojo con las plataformas: desaparecen con cada bote.



Tintomanía. Tras su paso por Mario Kart 7 y Mario 3D Land, las Pirañas Tintómanas te escupen pelotas y algún que otro lapo mancha-pantallas. Evita que el jugador contrario te devuelva la bolas. Aquí también te dan tres vidas.



en cuatro copas de creciente dificultad: la Copa Champiñón se disputa en el valle del mismo nombre (uno de los circuitos de Mario Kart Wii), la Copa Flor nos lleva al caluroso Desierto de Wario; la Copa Plátano, a la salvaje Jungla DK, y la Copa Campeones se juega en el emblemático estadio de Mario. Hale, eso es todo.

El Open de las estrellas

iQue no, que hay cuatro estadios más! Una vez ganemos las cuatro copas básicas con un mismo personaje, lo cual es bastante fácil, éste se convertirá en tenista estrella, y solo entonces podrá enfrentarse al Open Estrella, donde la cosa ya se pone emocionante. Así, la Copa Champiñón 1-Up se celebra en el Palacio de Peach; la refrescante Copa Flor Hielo, en Isla Pingüino; la Copa Caparazón, en el imponente Castillo de Bowser, y la ansiada Copa Final, en nuestro estadio favorito: la Cúpula Galáctica de Mario Galaxy, cuya superficie cambiante afecta al bote de las maneras más insospechadas. iMaldito vórtice espacial!

Por descontado, todos estos estadios son jugables en el modo Exhibición, donde no solo varía el tipo de superficie (hierba, arena, madera, cristal, nevada...) sino que podemos elegir el número de sets y juegos, nivel de la CPU, tipo de pista, intensidad del bote y velocidad de la pelota. Lo único que falta es un modo Historia con misiones y algún estadio más fantasioso, pero a cambio, se ofrecen cuatro variados minijuegos que os hemos detallado en el cuadro de arriba, aunque ya nos confesamos fans absolutos del reto Super Mario Tennis, que



Los abuelos de los Mii

Gracias al Transfer Pak, en 2001 ya pudimos customizar a nuestros tenistas y pasarlos de GBC a N64. ¿Recordáis a **Alex** y **Harry**? Ellos fueron los pioneros.

LAS 3D NOS "METEN" EN EL ESTADIO DE UNA MANERA NATURAL Y NADA INTRUSIVA

¡DESCARGA EXCLUSIVA!

¡Juega con un Yoshi de color blanco!

¡Esta review tiene premio! Sí, un Yoshi blanco. Un nuevo tenista que solo tendrán los lectores de nuestra revista. ¿Y cómo es este Yoshi? Es un jugador de estilo "tricky", con un manejo y ventajas parecidas a las de Boo o Bowser Junior. Ideal para jugadores habilidosos, puede lanzar golpes curvos o que zigzaguean en el aire y confunden a rival.

Personajes
J1
Yoshi blanco
Picardía

40 - 15

Repetición

EL NUEVO YOSHI ES UN PERSONAJE IDEAL PARA JUGADORES HABILIDOSOS

¡Este Yoshi no será el único!

Estad atentos, más adelante se distribuirán Yoshis de otros colores, con sus características diferentes.

¿CÓMO LO CONSIGO?

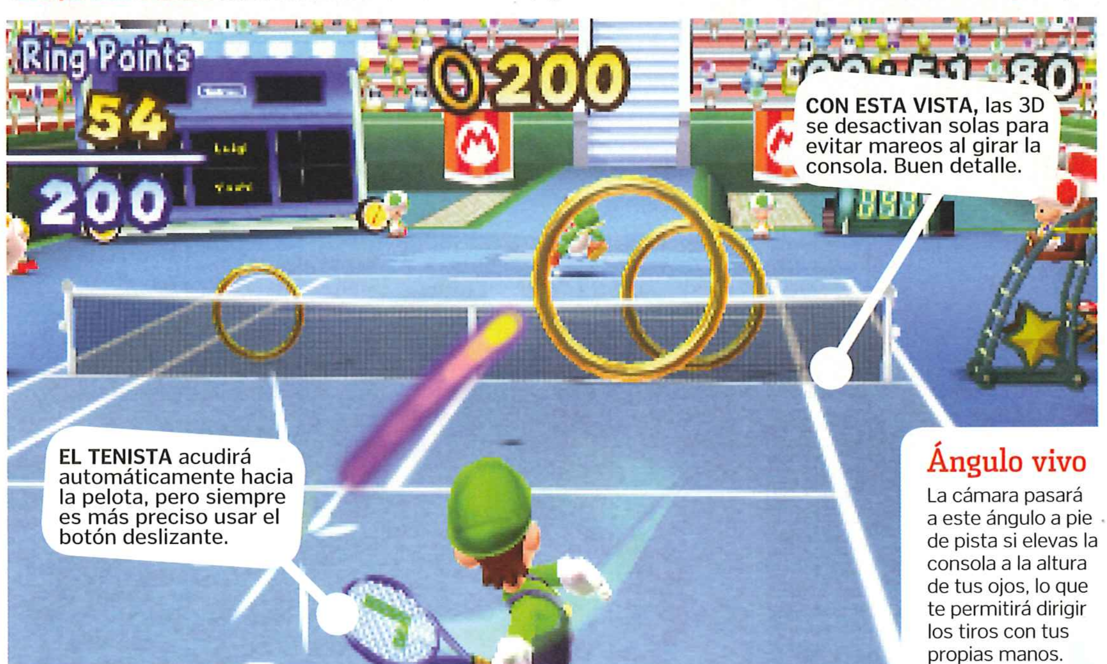
Escanea este código QR con la cámara de tu 3DS



Los partidos a dobles son el summum de la diversión multijugador.



Mira esa estrella de abajo. Empieza a cargar un golpe plano para lograr un súpermate.



CON ESTA VISTA, las 3D se desactivan solas para evitar mareos al girar la consola. Buen detalle.

EL TENISTA acudirá automáticamente hacia la pelota, pero siempre es más preciso usar el botón deslizante.

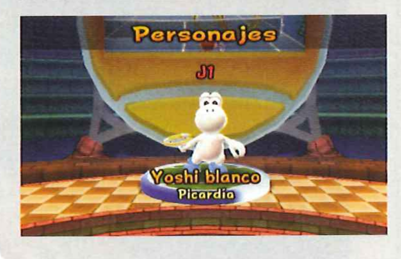
Ángulo vivo

La cámara pasará a este ángulo a pie de pista si elevas la consola a la altura de tus ojos, lo que te permitirá dirigir los tiros con tus propias manos.

Los secretos del tenis

Mario Tennis Open esconde suculentas sorpresas en forma de personajes ocultos como Bowsitos (Dry Bowser) o el debutante Destello, y algunos pueden descargarse mediante códigos QR. No, Roger Federer no está entre ellos...





convierte el clásico frontón en un Super Mario Bros donde interactuamos a base de puntería con los niveles originales de NES. Es el desafío más molón y original, aunque las plantas piraña escupidoras de tinta o el clásico Tiro al Anillo también son un gran (ser)vicio. Y además, sirven de perfecto entrenamiento para los intensos partidos en línea.

Un multijugador de élite

Llegó la hora de reencontrarnos con el auténtico espíritu de la saga, y nos complace anunciar que estamos ante el **multijugador más completo**, personalizable y divertido de la historia de Mario Tennis. Se nota que Nintendo y Camelot han volcado sus esfuerzos en ofrecer un online a la altura, donde poder competir entre cuatro amigos con nuestros Miis customizados, configurar torneos para cuatro jugadores o jugar partidos individuales por región. Además, incluye una tabla de clasificación mundial para ver las medallas que vayamos acumulando. Y en cuanto a la conexión local, es un acierto poder jugar con una sola tarjeta mediante el modo Descarga, así como cruzarnos con la gente a través de StreetPass, para disputar partidos automáticos o acumular victorias de tiro al anillo en equipo.

LAS OPCIONES DE CONEXIÓN SON LO MÁS COMPLETO Y VARIADO DE 3DS, JUNTO CON 'MK7'

En resumen, pasará mucho tiempo hasta que veamos un juego de tenis mejor que este, pero no tanto para que os machaquemos en la red, aunque lo mismo nos dais una lección, por chulitos. Ahora sí... que comience el partido.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Un acabado muy sólido y nítido en personajes, con animaciones suaves y un efecto 3D muy resultón.

Diversión ★★★★
La fórmula es infalible: partidos profundos pero sencillos, con un altísimo grado de competitividad.

Multijugador ★★★★
Con permiso de Mario Kart, el más divertido de 3DS; igual de intenso, pero mucho más personalizable.

Duración ★★★
Faltan más estadios y un modo Historia, pero el completo editor y el online pueden hacerlo eterno.

Lo mejor y lo peor

El emocionante online. La cantidad de opciones de customización. El fabuloso control.

Ocho estadios y cuatro minijuegos se antojan escasos, y se echa en falta un modo Historia.

Nuestra opinión

El Open que siempre habíamos soñado

Se acabó la espera. Mario Tennis se vuelve por fin online, y lo hace acompañado de un control impecable. El surrealismo arcade deja paso a la seriedad táctica, a través de un editor completísimo. Acabarás amando el tenis.

Te gustará...

Más que...





Mario Power Tennis NPC!

Menos que...



Mario Kart 7

Total

91



3

Género **Acción**
Compañía **Rising Star**
Jugadores **1**
www.bittripgame.com

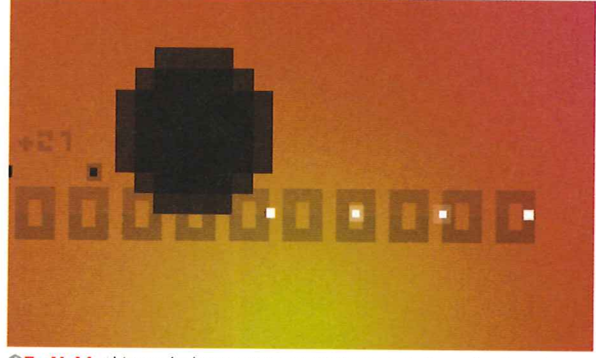
STREETPASS SPOTPASS Mii JUEGO ONLINE

Argumento

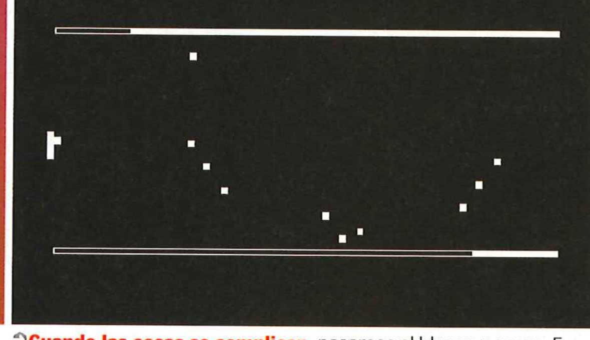
Bit.Trip Saga sigue la vida de Commander Video en un serie de seis distintos y desafiantes juegos inspirados por los grandes títulos del pasado.

DESCÁRGATE la galería de pantallas 3D





En Void, al tocar bolas negras aumentamos de tamaño. Pero hay que esquivar las blancas, y así es difícil... ¡prueba a pulsar el A!



Cuando las cosas se complican, pasamos al blanco y negro. Es la forma que tiene el juego de decirnos que nos pongamos las pilas.

EL DATO

Los seis juegos aparecieron originalmente en WiiWare entre los años 2009 y 2011

Bit.Trip Saga

La melodía te guía en juegos retro, coloridos y... ¡portátil 3D!

En los últimos años, los californianos **Gaijin Games** han lanzado una serie de juegos en WiiWare con conceptos distintos y sencillos pero con una jugabilidad frenética que recuerda a los grandes arcades de la vieja escuela, modernizados con un uso del color y de la música que resultan muy agradables para nuestros ojos y oídos. Pues bien, ahora podemos disfrutar de los **6 juegos de Bit. Trip en colecciones** en formato físico en Wii (os la presentamos en el número anterior) y de 3DS (la que nos ocupa ahora).

Seis juegos en uno

Beat y Flux, el primero y último de la saga respectivamente, tienen un concepto similar y una gran influencia del mítico Pong adaptada a los tiempos modernos: con el palito debemos devolver las bolas y demás objetos que vengan en nuestra dirección. En 3DS, el stick no funciona con la precisión que nos gustaría en estos dos juegos, pero también está la opción de usar el stylus, mucho más satisfactoria. Por otra parte, **Core** es el más flojo de los seis y su mecánica de golpear bolas con láseres aburre pronto. Sin embargo, la idea de **Void** nos encanta: hay que coger bolas negras y evitar las blancas, pero cuantas más negras cojamos más creceremos y más difícil será evitar las blancas. Por su parte, **Runner** es un divertido plataformas de avance lateral en el que el personaje corre todo el tiempo y nosotros saltamos y golpeamos, mientras que **Fate** es un curioso shooter. La gran pega es que Bit. Trip Saga no incluye los contenidos extra de la colección de Wii, y aunque el efecto 3D lo hace aún más bonito también le resta algo de fluidez en ciertos momentos. Aun así, es una compra recomendable sobre todo para nostálgicos y para quienes gusten de juegos directos en los que luchar por récords.



Puntuaciones

Gráficos	★★☆☆
Diversión	★★★☆
Multijugador	no tiene
Duración	★★☆☆

Valoración

Nos da un poco la sensación de que la versión 3DS no es tan redonda como podría, pero sigue siendo una colección estupenda.

Total **80**



3

Género **Dibujo**
Compañía **Collecting Smiles**
Jugadores **1-2**
www.colorslive.com

STREETPASS SPOTPASS Mii GALERÍA ONLINE

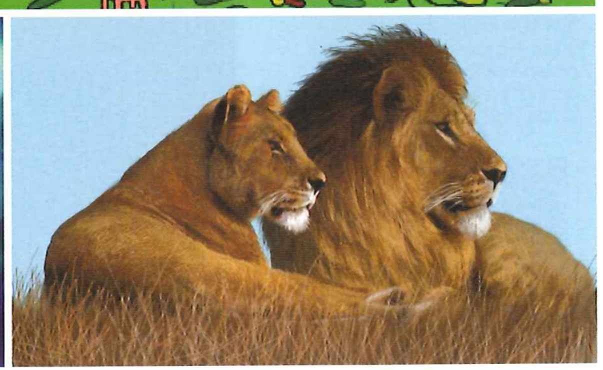
Argumento
Una herramienta de dibujo accesible pero con unos poderosos utensilios de pintura. Está diseñada a la medida de 3DS y con soporte para 2 jugadores.

DESCÁRGATE la galería de pantallas 3D





Colors! 3D es el bloc de dibujo digital perfecto. Está pensado para todo tipo de usuarios: desde artistas serios a novatos.



En Colorslive.com puedes ver dibujos tan increíbles como estos, y el proceso de creación de todos los usuarios de Colors! 3D.

Colors! 3D

Otra aplicación indispensable para aprovechar la eSHOP.



Colors! 3D es una herramienta precisa, que puede hacer lo que tú quieras: bosqueja, colorea, dibuja...

Cuando ves por primera vez lo que una persona con talento es capaz de hacer con Colors! 3D, alucinas. En una cabeza humana no cabe que dibujando sobre la pantalla de una 3DS puedan salir **ilustraciones tan espectaculares.** Por supuesto, con la mano del español medio los resultados no son los mismos, pero eso no le quita interés a la herramienta.

Potente y muy flexible

Colors! 3D no tiene un abanico de utensilios inmenso, pero lo que tiene es flexible: tres tipos de pincel diferentes a los que se puede ajustar el tamaño y la opacidad, goma de borrar, una buena paleta de color, zoom y la posibilidad de trabajar en capas. También viene equipado con un cuentagotas para copiar colores y un 'Ctrl+Z' muy útil pero que a veces tarda mucho en reaccionar. Además, puedes compartir inmediatamente tus obras en Colors! Gallery, con un vídeo del proceso de dibujo incluido.

Exige algo de paciencia, pero pronto notas que te vas haciendo con él. Colors! 3D **es preciso y hace lo que le pidas**, así que todo depende de lo bien que se lleven el stylus, la pantalla y tu mano. Si aprendes a jugar con la transparencia y con los distintos tipos de pincel, tienes una buena parte del camino hecho.

Hacer dibujos en 3D ya es otra cosa. Dibujar varios elementos planos como en un Paper Mario no es tan complicado, pero si quieres un buen **efecto de profundidad** hace falta también más técnica.

Colors! 3D no va a intentar que aprendas a dibujar como lo hacía Art Academy. Es una herramienta que puede ser lo que tú quieras. Si solo quieres garabatear, puedes hacerlo. Si tienes buena mano y buscas una nueva red social para compartir tus obras, aquí la tienes. Y si por el camino mejoras tu técnica, será sólo porque te has esforzado. Aunque para eso, nada como el lápiz y el papel.



Puntuaciones

Gráficos	★★☆☆
Diversión	★★★☆
Multijugador	★★☆☆
Duración	★★★☆

Valoración
Una herramienta potente y flexible, capaz de hacer cosas que dejan con la boca abierta. Eso sí, requiere paciencia y esfuerzo.

Total **90**

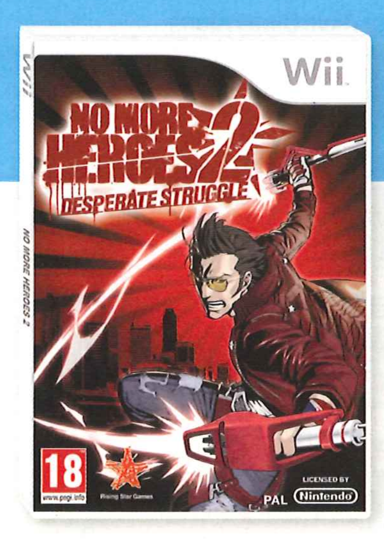
REVISTA OFICIAL NINTENDO 20 AÑOS

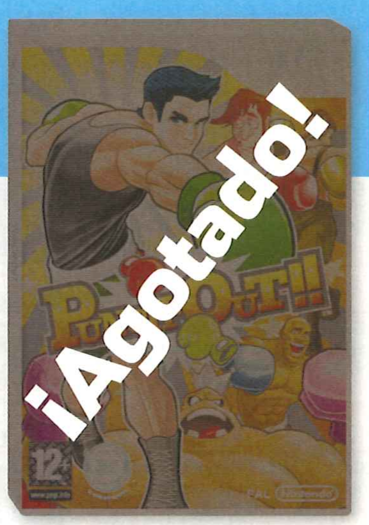
Suscríbete ahora y elige uno de estos juegos para Wii

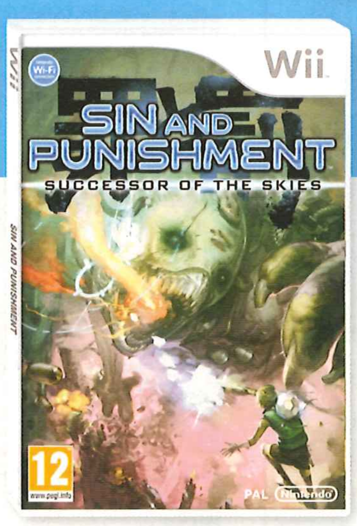
¡Ahorra dinero! Suscríbete y tendrás la revista en tu casa cada mes, pagando sólo 31,50 Euros. **¡Gastos de envío incluidos!** Te ahorras 10,50 Euros y además te llevas el juego de Wii que prefieras. **¡Date prisa! Oferta limitada.**

Ahorra un **25%** y llévate un juego de Wii

Solo por **31,50€** 12 números de tu revista









¡No lo dejes pasar! suscríbete en:

www.suscripciones-revistaoficialnintendo.com

Por tel.: **902 540 777** y por e-mail **suscripcion@axelspringer.es**

En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de Protección de Datos Personales, te informamos que tus datos personales formaran parte de un fichero propiedad de Axel Springer España, S.A. con objeto de gestionar su suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España, S.A. en la dirección c/ Santiago de Compostela, 94. 28035 Madrid. No se aceptan suscripciones fuera de España. Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso

*Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Si el juego elegido se agota durante la vigencia de esta promoción, nos pondremos en contacto contigo para cambiar de elección.

Selección 3DS



Mario vuelve a acapar miradas, esta vez como tenista. Pero no te olvides de Commander Video de Bit.Trip...

3 APUESTAS CON HISTORIA

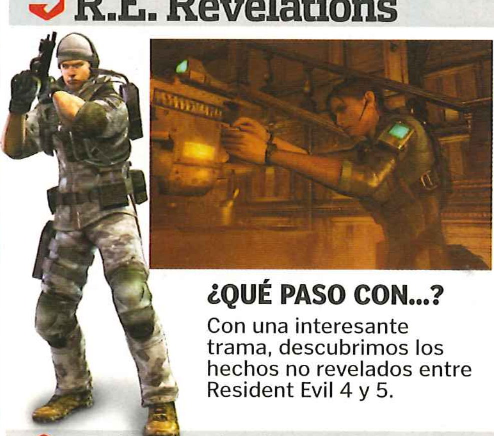


Metal Gear Solid 3D



TRAICIÓN Y HONOR
Durante la guerra fría, Naked Snake vive una de las historias más emotivas e intensas jamás jugadas.

R.E. Revelations



¿QUÉ PASO CON...?
Con una interesante trama, descubrimos los hechos no revelados entre Resident Evil 4 y 5.

Tales of The Abyss



DE NIÑO A HOMBRE
Descubre la historia de Luke, un adolescente que deberá asumir la responsabilidad de salvar su mundo.

Plataformas

Rayman 3D

Ubisoft · 45,95 € · +7 años · 1 Jugador
Versión 3D del fantástico Rayman 2 de N64, un plataformas brillante que, sin embargo, resulta muy poco novedoso.
Puntuación **77**

Sonic Generations

SEGA · 49,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Sonic vuelve con la jugabilidad 2D más clásica y niveles de plataformas divertídisimos y muy, muy veloces.
Puntuación **90**

Super Mario 3D Land

Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1 Jugador
El mejor plataformas de 3DS por su control, lo variado de sus situaciones, y porque aprovecha el 3D como ninguno.
Puntuación **95**

Deportivos

FIFA 12

EA Sports · 49,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Completísimo en todos los aspectos y con un fútbol indoor que traerá a muchos fans. Y no os perdáis el modo carrera.
Puntuación **88**

F1 2011

Codemasters · 45,95 € · +3 años · 1-4 J. (4 online)
El pasado mundial de F1 recreado con realismo y calidad. Es un juego difícil. pero completísimo y con online.
Puntuación **83**

Mario Kart 7

Nintendo · 45,90 € · +3 años · 1-8 Jug. (8 online)
El mejor juego de carreras del mundo vuelve con kart configurables, ala-deltas... y el modo online más completo.
Puntuación **96**

Mario & Sonic JJOO London 2012

SEGA · 45,95 € · +3 años · 1-4Jugadores
Una colección de más de 50 minijuegos deportivos. Fácil y divertido, destaca en las partidas para cuatro en red local.
Puntuación **84**

Mario Tennis Open N

Nintendo · 45,95€ · +3 años · 1-4 Jug. (2-4 online)
El tenis que mejor combina fantasía y realismo, y encima ahora con online, tenistas personalizables y minijuegos.
Puntuación **91**

Need for Speed The Run

EA · 45,95€ · +12 años · 1-8 Jugadores (2-4 online)
Cruza Estados Unidos en la carrera ilegal más arcade y veloz. 40 coches reales y modo historia con retos muy variados.
Puntuación **85**

N Nueva entrada · P Precio económico

Ridge Racer 3D

Namco-Bandai · 45,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
El mejor juego de coches para 3DS. Es rápido, vibrante, sus gráficos impactan y luce el brillo de la saga en el morro.
Puntuación **84**

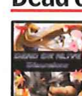
WWE All Stars

THQ · 39,95 € · +16 años · 1-4 Jugadores
40 de los más grandes wrestlers de todos los tiempos (incluyendo los actuales) en un completísimo juego de lucha.
Puntuación **86**

Acción

Ace Combat

Namco Bandai · 39,95 € · +12 años · 1 jugador
Pilota 20 cazas reales en emocionantes combates arcade, y supera retos de altos vuelos. No tiene multijugador.
Puntuación **80**

Dead or Alive Dimensions

Tecmo Koei · 49,95 € · +16 años · 1-2 J. (2 online)
La saga debuta en Nintendo recopilando lo mejor de las anteriores entregas y un estilo de lucha 3D alucinante.
Puntuación **89**

Kid Icarus Uprising

Nintendo · 45,95 € · +12 años · 1-6 J. (6 online)
El juego de acción más especial, fantástico y profundo de los últimos años. Y con un multijugador enorme y tarjetas R.A.
Puntuación **95**

Resident Evil The Mercenaries 3D

Capcom · 45,95 € · +18 años · 1-2 J. (2 Online)
Los principales personajes de la saga acaban con riadas de zombis en este brutal juego de acción. A dobles es la pera.
Puntuación **83**

StarFox 64 3D

Nintendo · 45,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
Remake del clásico de N64 que ofrece la mejor acción galáctica, gráficos de lujo y un multijugador de aúpa.
Puntuación **91**

Super Pokémon Rumble

Nintendo · 45,95 € · +7 años · 1-2 Jugadores
Selecciona un muñeco Pokémon y machacha botones para derrotar a otros muñecos... y usarlos tú después.
Puntuación **77**

Super Street Fighter IV 3D Edition

Capcom · 45,95 € · +12 años · 1-2 J. (2 online)
El lanzamiento más espectacular de 3DS. Sus combates sacan verdadero partido a las 3D. Y el StreetPass convence.
Puntuación **94**

Tekken 3D Prime Edition

Namco Bandai · 45,95 € · +16 · 1-2 J. (2 online)
45 luchadores de la saga se retan en combates 1 Vs. 1 emocionantes, accesibles y profundos. Buen modo online.
Puntuación **90**

TOP 10

Increíble pero cierto: Zelda pierde el primer puesto en Wii aunque, eso sí, a manos de otro juegazos... ¿será algo provisional?

DEPORTES DE ÉLITE

QUIÉN LO IBA A DECIR: al todopoderoso **Mario Kart 7** le ha salido un competidor deportivo de altura... y con Mario y los suyos también como protagonistas. **Mario Tennis Open** saca fuerte para ser el rey del deporte en la portátil 3D... ¿lo conseguirá?

Mario Kart 7 VS Mario Tennis Open



Mario Kart 7
- ▼ Creas tu Kart eligiendo piezas.
- ▲ Modo online para 8 jugadores.
- ▲ Fantásticos gráficos y 3D.

Mario Tennis Open
- ▲ Total personalización.
- ▼ Online para 4 jugadores.
- ▼ Buen acabado técnico.

Aventura

Cave Story 3D



NIS América · 40,95 € · +7 años · 1 Jugador

Recorre esta laberíntica caverna saltando, disparando y disfrutando de una aventuraza profunda y difícil.

Puntuación **89**

Metal Gear Solid Snake Eater 3D



Konami · 39,95€ · +18 años · 1 Jugador

El origen de la saga Metal Gear en un juego de acción e infiltración maravilloso, con la trama más adulta y emotiva.

Puntuación **92**

Resident Evil Revelations



Capcom · 45,95€ · +16 años · 1-2 Jug. (2 online)

Intenso, variado, aterrador... El último Resident Evil es una aventura imprescindible. Y con un gran extra multijugador.

Puntuación **92**

Tales of the Abyss



Namco Bandai · 45,95€ · +12 años · 1 Jugador

Juego de rol con una buena historia, preciosos gráficos y un excelentes combates en tiempo real... pero llega en inglés.

Puntuación **82**

Zelda Ocarina of Time 3D



Nintendo · 45,95 € · +12 años · 1 Jugador

Acción, exploración, aventura y épica se conjuntan como nunca en uno de los mejores videojuegos de la historia.

Puntuación **96**

Varios

BIT.TRIP Saga N



Gaijin Games · 45,95€ · +3 años · 1 Jugador

Los seis títulos de la saga en un cartucho de 3DS rebosante de diversión arcade y sentido ritmo. Aunque sin extras.

Puntuación **80**

Nintendogs + Cats



Nintendo · 45,95€ · +3 años · 1 Jugador

Tres ediciones con diferentes perros y gatos, para que cuides como nunca a tu mascota virtual. Increíble efecto 3D.

Puntuación **90**

Pilotwings Resort



Nintendo · 45,95 € · +3 años · 1 Jugador

Volar deja de ser un sueño para convertirse en placer. Tres vehículos a tu disposición y muchos retos por delante.

Puntuación **85**

Rhythm Thief y el Misterio del Emperador



SEGA · 45,99 € · +12 años · 1-2 Jugadores

Un ladrón de guante blanco que supera los juegos musicales más variados en una aventura narrada al estilo Layton.

Puntuación **85**

Tetris



Hudson · 29,95 € · +3 años · 1-8 Jug. (8 online)

El puzle de siempre vuelve con nuevos modos que aprovechan las 3D y la realidad aumentada. El multijugador, brutal.

Puntuación **81**

LOS MEJORES DE 3DS

1. Kid Icarus Uprising
2. Mario Tennis Open
3. Mario Kart 7
4. RE Revelations
5. Rhythm Thief y el Misterio del Emperador
6. Metal Gear Solid 3D Snake Eater
7. Super Mario 3D Land
8. Tekken 3D Prime Edition
9. Mario & Sonic en los JJOO London
10. Zelda Ocarina of Time

LOS MEJORES DE Wii

1. The Last Story
2. Zelda Skyward Sword
3. Pandora´s Tower
4. Mario Party 9
5. Kirby´s Adventure Wii
6. Super Mario Galaxy 2
7. Call of Duty MW 3
8. Donkey Kong Country Returns
9. Monster Hunter Tri
10. Disney Epic Mickey

LOS MEJORES DE DS

1. Inazuma Eleven 2
2. Pokémon Ed. Blanca y Negra
3. El Profesor Layton y la Llamada del Espectro
4. Kirby Mass Attack
5. Super Scribblenauts
6. Call of Duty MW 3 Defiance
7. Solatorobo
8. Sonic Colors
9. Zelda Spirit Tracks
10. Capitán América

N Novedad · Sube · Baja · Igual

Selección Wii

En su momento de madurez, Wii ofrece la mejor oferta de su historia gracias a sus últimos juegos hardcore.



3 APUESTAS PARA TÍOS DUROS

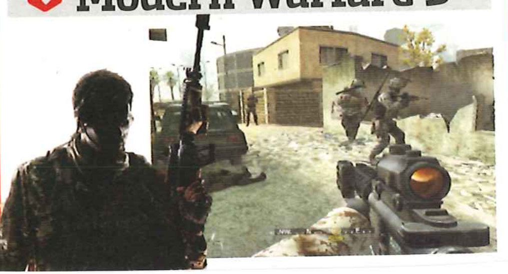
Pandora's Tower



SABOR AMARGO
Cazas bestias para darle de comer su carne a tu amada Helena. Qué gore.



Modern Warfare 3



Plataformas



Donkey Kong Country Returns

Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Un juego de plataformas bonito, largo, apasionante... y difícil. Si amas los saltos 2D, se convertirá en tu favorito.
Puntuación 94



Kirby's Adventure Wii

Nintendo · 50,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
Kirby vuelve a absorber los poderes de sus enemigos en un plataformas clásico, divertido y para 4 jugadores.
Puntuación 84



New Super Mario Bros. Wii

Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
Un juego 2D de Mario... multijugador. Vive con tus colegas una de las experiencias jugables más divertidas que existen.
Puntuación 97



Super Mario Galaxy 2

Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Sólo Mario podía superar a Mario con el plataformas más sorprendente, divertido y genial. Una obra maestra absoluta
Puntuación 100

Deportivos



Mario Kart Wii

Nintendo · 49,95 € + Volante · +3 · 1-4 J. (2-12 online)
Mario rompe moldes con sus carreras de karts en Wii.

Aventura + RPG



The Last Story

Mistwalker · 49,95 € · +16 años · 1 J. (1-6 online)
El rol da un paso adelente con un juego de historia original y adulta y geniales combates en tiempo real. Imprescindible.
Puntuación 95



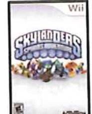
Monster Hunter Tri

Capcom · 49,95 € · +16 años · 1 J. (4 online)
Esta aventura de rol en la que te conviertes en cazador de monstruos es magistral tanto en solitario como online.
Puntuación 95



Pandora's Tower

Nintendo · 49,95 € · +12 años · 1 jugador
Épica, amor y toques siniestros en una aventura de acción que mezcla con acierto puzles y elementos RPG.
Puntuación 86



Skylanders Spyro's Adventure

Activision · 70,95 € (+ 3 muñecos) · +7 años · 1-2 j.
Coloca un muñeco Skylander sobre el Portal (periférico incluido) y jugarás con él en esta aventura de acción y rol.
Puntuación 84



Xenoblade Chronicles

Nintendo · 64,95 € + Wii Plus · +12 años · 1 J.
El rol del siglo XXI: combates en tiempo real para un juego con una gran historia y de enorme calidad gráfica.
Puntuación 90



Zelda Skyward Sword

Nintendo · 49,95 € · +12 años · 1 Jugador
El Zelda más largo, dífici y bonito. Y cuenta el origen de la



Selección DS



DS vive en calma a la espera de bombazos como Pokémon Ed. Blanca 2 y Ed. Negra 2.

3 APUESTAS CLÁSICAS



Mario Kart DS



EL MÁS RÁPIDO
Revolucionó DS con su modo online y aún hoy sigue siendo el mejor juego de carreras de la consola. Inmortal.

Phantom Hourglass



ZELDA TÁCTIL
El primer juego de la saga para DS sorprendió por un control táctil fabuloso y una historia excelente.

New Super Mario Bros.



ESPLENDOR 2D
Con este juego, Mario resucitó el género de las plataformas 2D... y todos los héroes del género volvieron a seguir sus pasos.

Plataformas

Kirby Mass Attack



Nintendo / Hal · 49,95 € · +3 años · 1 Jugador
El plataformas más original de DS: maneja a la vez a 10 pequeños Kirby con un control táctil espectacular.
Puntuación **90**

New Super Mario Bros.



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
¡Y pasan los meses y los años, y Mario, con su título más emblemático, sigue siendo el Rey de las Plataformas!
Puntuación **97**

Deportivos

Mario Kart DS



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1-8 J. (2-4 online)
Brillante edición del mejor juego de carreras arcade de todos los tiempos... ¡y encima con modo online!
Puntuación **98**

Sonic & Sega All Stars Racing (P)



SEGA · 25,95 € · +7 años · 1-4 J. (4 online)
Veloz, divertido y con todo el carisma de los héroes de SEGA. Y encima tiene un modo de retos y carreras online.
Puntuación **84**

Acción

Aliens Infestation



SEGA · 30,95 € · +16 años · 1 Jugador
La ambientación de Alien se mezcla con un desarrollo tipo Metroid que mezcla accion, exploración... y calidad.
Puntuación **81**

Batman el Intrépido Batman (P)



Warner · 29,95 € · +12 años · 1 Jugador
Conviértete en Batman, y deja que Robin y los colegas te echen una mano. Si tienes la de Wii, ¡nuevo personaje!
Puntuación **82**

Call of Duty MW3 Defiance



Activision · 40,95 € · +16 años · 1-6 Jug. (6 online)
La IIIª Guerra Mundial ha comenzado, y tú juegas 14 niveles en el bando americano y británico. Online para 6 jugadores.
Ya disponible

Capitán América



SEGA · 39,95 € · +12 años · 1 jugadores
El Centinela de la Libertad usa su escudo en una apañada mezcla de acción y saltos. Lástima que sea cortito.
Puntuación **75**

Aventura + RPG

Dragon Quest Monsters Joker 2



Square Enix · 49,95 € · +7 años · 1-8 J. (2 online)
Recorre un mundo de fantasía reclutando monstruos y librando con ellos combates por turnos.
Puntuación **85**

Inazuma Eleven



Level 5 · 39,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
El juego que inspiró la serie mezcla rol con partidos de fútbol estratégicos. ¡Lleva al instituto Raimon a lo más alto!
Puntuación **90**

Inazuma Eleven 2 Ventisca Eterna/Tormenta de Fuego



Level 5 · 39,95 € · +12 años · 1-4 Jugadores
Dos nuevas ediciones para elegir, 1.500 jugadores y la combinación fútbol RPG que tantos éxitos cosechó.
Puntuación **91**

Okamiden



Capcom · 40,99 € · +12 años · 2 Jugadores
Ambientada en un bello Japón medieval y con el original uso del pincel mágico, esta aventura es de lo mejor de DS.
Puntuación **90**

Pokémon Ediciones Blanca y Negra



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1-2 J. (2 online)
Un mundo en 3D, 150 nuevos Pokémon, combates triples y alucinantes opciones online. El Pokémon perfecto.
Puntuación **94**

Solatorobo



Namco Bandai · 39,95 € · +7 años · 1-4 Jug.
Un juego de rol de preciosa estética manga, originales combates en tiempo real y minijuegos multijugador.
Puntuación **90**

Zelda Spirit Tracks



Nintendo · 39,95 € · +7 años · 1-4 Jug.
El juego que superó a «Phantom Hourglass». Igual de grande y divertido, y con una historia aún mejor.
Puntuación **99**

Varios

El Profesor Layton y la Llamada del Espectro



Level 5 · 40,95 € · +7 años · 1 Jugador
Layton se enfrenta a su caso más misterioso, con puzles tan entretenidos como siempre, pero sin novedades reseñables.
Puntuación **90**

Tetris Party Deluxe



Nintendo · 30,95 € · +3 años · 1-4 Jug. (2 online)
Es el Tetris de siempre multiplicado por mil, con multitud de imaginativos modos y un multijugador brutal. Pura diversión.
Puntuación 86

N Nueva entrada · P Precio económico

I Love Nintendo®

PARA LOS APASIONADOS DE LA CULTURA NINTENDERA

Los jefes finales q

Al verlos sientes terror y alegría... pues contra ell



Saltas, luchas, sorteas enemigos y puzles hasta que... ahí están ellos: grandes jefazos finales (o 'bosses') preparados para que acabar la fase o el juego sea una experiencia digna de recordar. Hemos seleccionado los más difíciles o carismáticos de la historia nintendera, presentados en dos entregas. Si los derrotáis a todos en estos dos meses... ¡seréis mejores jugadores que el propio Miyamoto!

1 Bowser

Nació en: Super Mario Bros. / NES 1985 (en 1987 llega a España)

Esta enorme tortuga lleva más de un cuarto de siglo secuestrando a la princesa Peach. Como rey de los Koopas, tiene su propio castillo lleno de trampas y ríos de lava. Su objetivo suele ser triple: conquistar el Reino Champiñón (o la galaxia), casarse con Peach y, claro, acabar con Mario. A pesar de su enorme concha protectora, Mario siempre le derrota saltando sobre su cabeza o aprovechando caparazones u otros ítems. Debido a su popularidad, ha sido personaje controlable en las aventuras deportivas de Mario; también ha ejercido de protagonista en Mario & Luigi: Viaje al Centro de Bowser y ha sido nuestro aliado en algunos RPG.

2 Castoth

Nació en: Illusion of Time SNES / 1993 (1995 en España)

Illusion of Time, conocido fuera de Europa como Illusion of Gaia, dejó enemigos memorables, como la pareja de Vampiros (Jack y Silvana), la Gaia Oscura o, el primero de todos, Castoth. Este demonio era extremadamente difícil en las versiones no japonesas del juego, ya que en EEUU y Europa se alteró su dificultad. Es el guardián del acantilado Larai, desde donde protege la entrada al mítico Barco de Oro de los Incas. Cuenta con poderosas garras y lanza rayos por los ojos; un reto para el joven Will, en su búsqueda del misterio de la Torre de Babel.

3 Dimencio

Nació en: Super Paper Mario / Wii / 2007

El primer gran enemigo de Mario en Wii. En principio, era sólo un secuaz del Conde Cenizo, pero acaba traicionándole y siendo el enemigo final de la aventura. Es un bufón volador, con habilidades como la teletransportación o el viaje entre dimensiones. Su forma final, Súper Demencio, es la unión entre él, el Corazón del Caos y Luigi, al que posee a través de un hechizo.

BOWSER ES EL MALO QUE MÁS VECES NOS HA RETADO

4 Gruntilda

Nació en: Banjo Kazooie N64 / 1998

Gruntilda Juanetes, Grunty para los amigos, es la enemiga de Banjo y Kazooie, la pareja animal de Rare. Es la bruja típica: fea como ella sola, verde, verrugosa, con escoba y sombrero, obsesionada con ser "la más bella del reino"... Eso sí, la secuela Banjo Tooie le da una vuelta de tuerca al estereotipo: su alma pasa a un cuerpo robótico. Así la rescató su siervo Klungo, ya que había acabado la primera aventura aplastada bajo una piedra.

5 Medusa

Nació en: Kid Icarus NES / 1986

Esta diosa gobernaba junto a Palutena el mundo de Angel Land, pero no comprendía el amor que su aliada sentía por



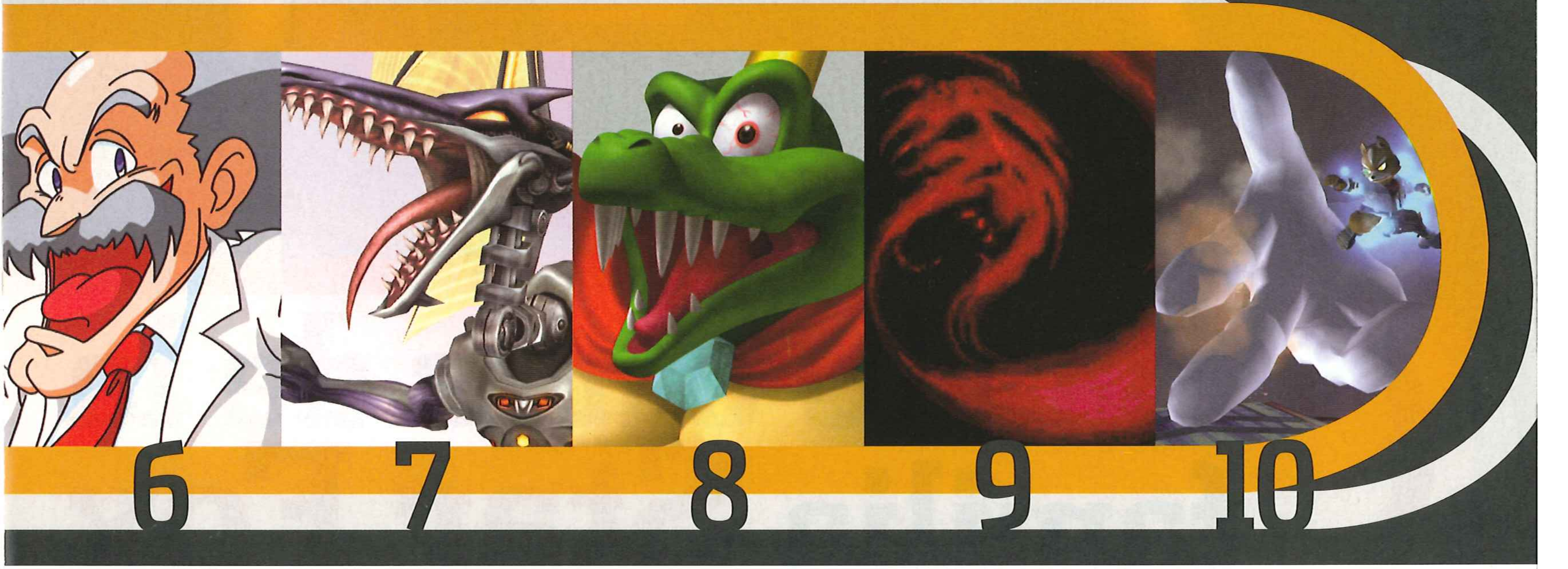
pág 68 **La familia StarFox**
Repasamos los personajes más importantes de la saga galáctica de Nintendo.



pág 72 **Disney Epic Mickey**
El título de Disney es uno de los que la redacción ha recuperado últimamente. Lee porqué.







la humanidad y se volvió contra ella. Palutena la maldijo convirtiéndola en un monstruo. En estas condiciones, no es extraño que se mosqueara e intentara destruir Angel Land, pero Pit la detuvo. Ha vuelto en Kid Icarus Uprising con un aspecto más saludable.

6 Dr. Wily

Nació en: Megaman / NES / 1987 (en 1990 llega a España)

Este científico loco es el responsable de la dificultad extrema de la saga Megaman. El Dr. Albert Wily no es sólo el enemigo final de varias de las aventuras, sino que, además, inventó las infernales máquinas de los juegos. Su carrera empezó junto al Dr. Light, inventor de 'Proto Man' y del resto de modelos, pero la envidia (y su ansia por dominar el mundo) llevó al Dr. Wily a reprogramar los robots para el mal. Bueno, a todos, menos a uno... ¡ánimo Megaman!

7 Ridley

Nació en: Metroid / NES / 1986

Comandante Supremo de los terribles piratas espaciales. Samus Aran era una niña cuando Ridley invadió la colonia K-2L donde vivía con sus padres, que murieron defendiendo a la pequeña. Años más tarde, Ridley fue derrotado varias veces por Samus. Tras su más mítico enfrentamiento, tuvo que ser reconstruido como Meta Ridley, y posteriormente se fusionó con el Phazon, dando lugar a Omega Ridley. Ha estado presente en toda la saga, además de aparecer, también como jefe, en Super Smash Bros. Brawl y hacer cameos en las dos versiones anteriores.

8 Rey K. Rool

Nació en: Donkey Kong Country / SNES / 1994

El Rey K. Rol se ha enfrentado al gorila en la mayoría de sus juegos, liderando a los Kremlings. Gobierna con crueldad a sus súbditos y odia a Donkey Kong. El muy pesado le roba constantemente sus bananas, y hasta quiere volar su isla... Tipo excéntrico, ejerció de Barón K. Roolenstein en Donkey Kong Country 3 y quiso de ser boxeador, usando el pseudónimo King Krusha K. Rool, en DK64. Precisamente, en este juego teníamos que vencerle cinco veces seguidas para acabar con él...

Y EL DOCTOR WILY EL QUE MÁS DIFÍCIL NOS LO HA PUESTO



Donkey Kong
Sí, el jefe final primigenio, el que se enfrentó a Mario "jumpman" en 1983... Después, su nieto, el Donkey Kong actual, se convirtió en héroe.

9 Giygas

Nació en: Mother / NES / 1989 (no distribuido en España)

Uno de los jefes más oscuros y terroríficos de los videojuegos. Un extraterrestre con el aspecto de un rostro gritando, encarnación del mal que trata de devorar el bien de la Tierra y sumirla en la oscuridad. En el primer Mother le quedaba un atisbo de bondad que Nintendo usó para vencerle. Pero cuando regresa años más tarde, ya era maldad concentrada y... ¡destruyó el universo! Menos mal que Ness cambió la historia.

10 Master Hand

Nació en: Super Smash Bros. / N64 / 1999

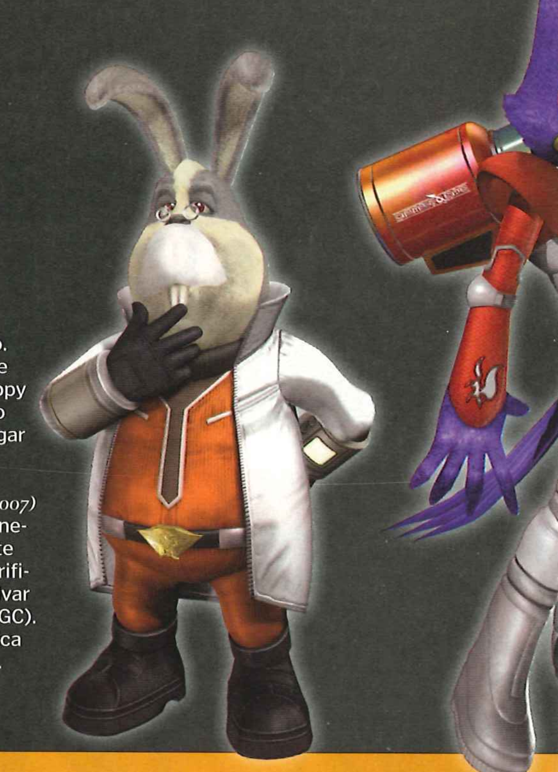
Es el enemigo final del 'modo clásico' de los Smash Bros. Maneja las figuras de los héroes Nintendo que cobran vida en un universo paralelo. De hecho, se le define en la web oficial como "manifestación del espíritu creativo en este mundo". Sin embargo, no es un personaje con pensamientos ni historia. Eso sí, tiene un hermano, "Crazy Hand", que pelea a su lado. Juntos forman un jefe final de los de aúpa...

Las 10 caras de la familia Star Fox



1. Fox McCloud

Primera aparición:
StarFox (SNES, 1993)
¿Quién es?
Procedente de Corneria, líder del equipo Star Fox e hijo del fallecido James McCloud. Vive para vengar su muerte y devolver la paz al Sistema Lylat.
Momento estelar:
Lylat Wars (N64, 1997)
El reencuentro con el espíritu de su padre, quien lo guía para huir de Venom (si se accedía desde el Area 6), hasta que desaparece como una estrella fugaz en su Arwing. Precioso.



2. Peppy Hare

Primera aparición:
Star Fox (SNES, 1993)
¿Quién es?
Leal mentor de Fox, a quien considera un hijo. Fue la mano derecha de su padre, pero sólo Peppy logró sobrevivir cuando su ex socio Pigma Dengar traicionó a ambos.
Momento estelar:
Star Fox Command (DS, 2007)
Cuando sustituye al general Pepper tras caer éste enfermo, o cuando sacrifica la Great Fox para salvar a todos en *SF Assault* (GC). Y por supuesto, su mítica frase "Do a barrel roll!".

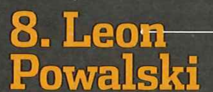


6. General Pepper

Primera aparición:
Star Fox (SNES, 1993)
¿Quién es?
Comandante de las fuerzas de Corneria en el sistema Lylat. Él expulsó a Andross, y ha contratado a los sucesivos equipos Star Fox para acabar con las amenazas a Lylat.
Momento estelar:
Star Fox Assault (GC, 2005)
Durante la invasión de los Aparoids en Corneria, cayó infectado por los alienígenas y, aunque se vio obligado a atacar a sus amigos, fue capaz de pedirle a Fox que le destruyera. Menos mal que Peppy lo acabó salvando.

7. Wolf O'Donnell

Primera aparición:
Lylat Wars (N64, 1997)
¿Quién es?
Líder del equipo de mercenarios Star Wolf, que ha trabajado a las órdenes de Andross. Odia a Fox y su obsesión es destruirle para demostrar su superioridad... aunque su sentido del honor le ha llevado a ayudarle.
Momento estelar:
Star Fox Assault (GC, 2005)
Cuando, para sorpresa de todos, rescata a Fox en Corneria de un ataque Aparoid. Afirmó haberlo hecho para poder acabar con él en otro momento, pero el consejo "no pienses, actúa" que le da a Fox, le sirve de mucho.



8. Leon Powalski

Primera aparición:
Lylat Wars (N64, 1997)
¿Quien es?
Miembro del equipo Star Wolf que parece tener una rivalidad de origen desconocido con Falco. Con el tiempo ha pasado de ser un piloto competente a un cruel asesino.
Momento estelar:
Star Fox Command (DS, 2007)
Cuando, a los mandos de su nave Rainbow Delta, usa su mira especial para destruir a varios blancos a la vez.

4. Slippy Toad

Primera aparición:
Star Fox (SNES, 1993)
¿Quién es?
Amigo de Fox desde la infancia, es el mecánico del equipo. Aunque no es el mejor piloto, él inventó el tanque Landmaster y el submarino Blue Marine.
Momento estelar:
Lylat Wars (N64, 1997)
En combate, es atacado por el robot Spyborg, que lo destierra a Titania, donde será rescatado por Fox. Y sentimentalmente, cuando se enamora de Amanda en *SF Command* (DS).

5. Krystal

Primera aparición:
Star Fox Adventures (GC, 2002)
¿Quién es?
Única superviviente de su planeta (casi como Alf) y sustituta de Peppy Hare cuando éste se retira por la edad. Es la novia a voces de Fox, con quien tiene un hijo llamado Marcus, aunque en otro final de *SF Command*, lo traiciona y se une a Star Wolf.
Momento estelar:
Star Fox Adventures (GC, 2002)
Al liberar al primer espíritu Krazoa para salvar el planeta Sauria, es capturada por Andross, que la encierra en un cristal. Si es que hay nombres que parecen una provocación.

3. Falco Lombardi

Primera aparición:
Star Fox (SNES, 1993)
¿Quién es?
Un cazarrecompensas fugitivo que eligió servir a Corneria para evitar la cárcel. Es un pelín orgulloso, pero su amistad con Fox está por encima de todo.
Momento estelar:
Star Fox Adventures (GC, 2002)
Su inesperado cameo en la batalla final de la última gran aventura de Rare, devolviendo a Fox los viejos favores. Ah, y sus incursiones como luchador en Smash Bros Melee y Brawl.

La fábula de las galaxias

La saga Star Fox está compuesta por una de las familias más prolíficas y unidas de Nintendo, aunque sus lazos no sean genéticos, sino amistosos. Inspirados en la fábula del zorro, el halcón y la liebre, estos héroes antropomorfos encuentran a sus antagonistas en el equipo Star Wolf. Todos ellos protagonizan una compleja y emocionante historia donde el honor, la lealtad, la venganza y la rivalidad brillan tanto como las estrellas del Sistema Lylat.

9. Andrew Oikonny

Primera aparición:
Lylat Wars (N64, 1997)
¿Quién es?
Es el sobrino de Andross. Cuando su tío murió, abandonó su puesto en el equipo Star Wolf (etapa en la que mantenía cierta rivalidad con Slippy) y se obsesionó con vengarle. Lo ha intentado formando su propio ejército y atacando Corneria... sin éxito.
Momento estelar:
Star Fox Command (DS, 2007)
Cuando, demostrando su madera de rata traidora, se une al imperio Anglar para atacar a Fox, en lugar de aliarse con su heroico sobrino Dash.

10. Andross

Primera aparición:
Star Fox (SNES, 1993)
¿Quién es?
El gran villano de la serie fue en su día un científico con buenas intenciones hacia Corneria, hasta que la lió parda con un experimento y la ambición acabó volviéndole loco, por lo que el General Pepper se vio obligado a desterrarlo al inhóspito planeta Venom, donde logró sobrevivir adaptándose al medio.
Momento estelar:
Lylat Wars (N64, 1997)
Sin duda, la batalla final, aún más espectacular en el remake Star Fox 64 3D, donde se acaba revelando como el "cerebro" de la galaxia. Y pensar que en SNES no era más que un puñado de polígonos...

RETRO REVIEW

Recuperamos uno de los primeros éxitos de una 'third party' en **N64**, un clásico de los **shooters**.



- Shooter subjetivo
- Acclaim / Iguana
- Nintendo 64
- 1997
- 14.490 pesetas
- 1 Jugador
- No disponible en CV

EN SU DÍA DIJIMOS...
"El Rey Mario encuentra en Turok su mejor lugarteniente. Acclaim y su guerrero indio han demostrado que el famoso 'Dream Team' (las compañías 'second-party' que trabajan para N64) pueden traernos también juegos de increíble calidad".

NOTA: 96



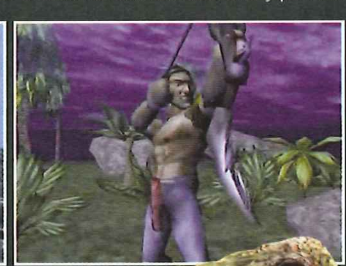
Turok supuso toda una novedad para los shooters. Libertad de movimientos, complejos laberintos. ¡Fue un éxito de crítica y público!

La potencia de Nintendo 64 permitía filigranas que hoy en día nos hacen sonreír. Eran gráficos muy potentes, de lo mejor de la época.









Turok: Dinosaur Hunter

Una lección de (pre)historia shooter para Nintendo 64.

Lanzado en 1997 por Acclaim y desarrollado por Iguana Software, Turok Dinosaur Hunter fue uno de los títulos más populares en los primeros meses de vida de Nintendo 64. Su contenido adulto, sus gráficos poligonales que recreaban mundos en 3D y su mezcla de exploración y plataformas, hacían que se desmarcase de shooters de PC como Doom o Quake.

El arsenal del guerrero

Tal'Set (el indio protagonista) investiga ruinas, parajes prehistóricos y bases alienígenas repletas de enemigos que se mueven con rutinas establecidas, pero que no nos ponen nada fácil el avance ya que son rápidos y fuertes. Explorando cada nivel recolectamos llaves para acceder a nuevos escenarios, hasta llegar a una de las batallas finales más recordadas de N64, el enfrentamiento contra el enorme T-Rex robotizado. El diseño de niveles es muy abierto para la época, con colinas, montañas, accesos y recovecos a los que hay que llegar saltando, nadando... por lo que el elemento de exploración de Turok se ve alimentado por un inteligente ingrediente de plataformas. Era de las primeras veces que se veía un sistema de juego así en una consola de sobremesa, lo que, junto a un apartado gráfico muy rotundo, al que sólo se le podía criticar el exceso de niebla (y que, eso sí, hoy se ha quedado muy anticuado), le convirtió en un éxito de ventas. Incluso se le perdonó un control complicado, al que costaba hacerse: con el stick del mando de N64 girábamos a Turok y con los botones de cámara amarillos nos desplazábamos. Meses





Un shooter sin un buen arsenal no es un buen shooter. Tal'Set maneja uno de los más salvajes jamás vistos en una consola de Nintendo.



El elemento plataformero fue novedoso. Trepábamos y saltábamos por colinas para acceder a zonas ocultas con recompensas varias.

Un enemigo bestial

El enfrentamiento final con el enorme T-Rex (previo al desenlace, antes de combatir contra el maloso que mueve los hilos) es uno de los más recordados de los años 90. Un enemigo que ocupaba toda la pantalla de juego, que se movía con una fluidez inaudita y con unas rutinas de ataque que sacaron de quicio a más de un jugón, fue la guinda jugable y tecnológica a un juego que llevó a N64 a lo más alto dentro de este género.



UN JUEGO SALVAJE QUE CIMENTÓ LAS BASES DE LOS SHOOTERS DE CONSOLA

después, Goldeneye 007 resolvió el control de manera más inteligente y arrebató el trono del género a Turok.

Así nació una saga

Turok tuvo dos secuelas directas en N64 y versiones en otros formatos. No ha envejecido tan bien como otros títulos de Nintendo 64, pero tiene el valor de los pioneros, inspiró a otros juegos de su estilo y ayudó a popularizar los shooters en las consolas. Solo ese es ya un buen motivo para que lo descubras.

Puntuaciones

Lo mejor y lo peor

Divertido y endiablado. Aun hoy en día sigue siendo un reto que gustará a los jugones expertos.

El tiempo le ha pasado factura, y los gráficos y el apartado sonoro ahora chirrían un poco.

Nuestra opinión

El que tuvo, retuvo

Turok arrancó aplausos y elogios merecidos. Los años le pesan, pero no deja de ser un juego divertido. Y te sorprenderá descubrir elementos ahora comunes en el género.

Nota 80

5 Datos



La licencia de Turok proviene de los cómics de los años 50 Turok Son of Stone, recuperados en los 90 por Acclaim para su propia línea de productos.



Hubo versión de GameBoy. Programada por los catalanes Bit Managers, optaron por un desarrollo 2D, aunque confesaron que en los previos era un juego en primera persona.



Turok 2 está considerado como el mejor de la saga. Hace uso del Expansion Pak de N64, incluye multijugador y objetivos de nivel. ¡Como Goldeneye!



En 2008 se lanzó una película de animación que buscaba rescatar la serie de cara al relanzamiento en plataformas de nueva generación.



Turok Evolution fue la última vez que vimos la saga en una consola de Nintendo. Se lanzó para GameCube en 2002. ¡10 años han pasado ya!

Todavía jugamos a...

Habrá una secuela en Wii y un 'spin-off' en 3DS, pero no debemos olvidar que **Epic Mickey** es un título muy rejugable.

Disney Epic Mickey

Nos sumergimos de nuevo en los mundos de Disney... y nos siguen fascinando.



- Aventura
- Disney
- Wii
- 2010
- 39,95 €
- 1 Jugador

EN SU DÍA DIJIMOS:
"Una aventura poco revolucionaria pero profunda, nostálgica y muy rejugable".
NOTA: 90

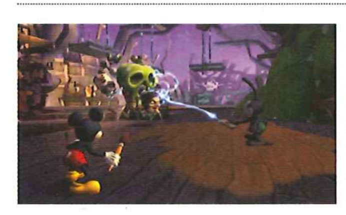
Las Navidades de 2010 fueron buenas para Wii. Recibió un plataformas excelente llamado **Donkey Kong Country Returns** (digno de figurar próximamente en esta sección), otro formidable, **Sonic Colours**, y un tercer juego de saltos... que era más que un juego de saltos. Era una aventura llena de posibilidades, con toda la magia de Disney (y esta vez la expresión no es un tópico) y que daba al jugador el poder de tomar decisiones que afectaban al desarrollo. Un juego que solo verás en su totalidad si lo juegas dos veces.

Un regalo para la vista

La historia de Epic Mickey es maravillosa: un inocente error de Mickey acaba teniendo consecuencias terribles cuando, sin querer, crea a un siniestro personaje de tinta, **la Mancha Negra**, que escapa a un mundo misterioso llamado el Páramo. Mickey se lanza a perseguirle y descubre que en el Páramo viven los personajes de dibujos animados olvidados, ahora amenazados por la Mancha. Y entre ellos está... Oswald, la primera creación de Walt Disney.

Así comienza una aventura de plataformas 3D muy especial, en la que su creador, Warren Spector, decidió darnos el poder a los jugadores. Primero, a través del pincel mágico que maneja Mickey: con el podemos lanzar pintura o disolvente. La primera hace aparecer plataformas o puertas en los escenarios y paraliza a los enemigos, mientras que el disolvente borra elementos y a los malos. Con el disolvente es algo más fácil avanzar, pero usarlo demasiado puede hacer que los habitantes del páramo nos vean como un tipo peligroso y no colaboren con nosotros...

Pero el detalle más importante es que muchas misiones pueden resolverse de dos formas, lo cual a veces lleva a conseguir recompensas diferentes o a ver zonas enteras de juego distintas. Y tienes que "apechugar" con tus decisiones: o empiezas otra partida, o ya no podrás



El detalle... SECUELA A LA VISTA

Se llamará Disney Epic Mickey, el Poder de Dos, y llegará en otoño a Wii. Además de Mickey, manejaremos a Oswald... y podremos jugarlo a dobles.







1 Héroe Disney
Mickey volvió con un aspecto 3D excelente (incluidas orejas que se ven redondas desde todos los ángulos) y habilidades plataformeras.

2 El pincel
Este arma alucinante nos permite disparar tinta a los escenarios para dibujar plataformas que no existen, resolver puzles, paralizar enemigos...

3 El disolvente
Sí, el pincel tiene un lado "oscuro". Es más fácil borrar a los enemigos, pero quizá ese comportamiento no tan ético tenga sus consecuencias.

4 El Páramo
Es el mundo del juego, a veces luminoso... y más veces siniestro. Aquí viven los dibujos animados olvidados. Y no se lo han tomado bien.

5 Mundos Disney
Todo el juego es un homenaje a Disney. Los escenarios están basados en atracciones de los míticos parques temáticos de la compañía.



MUCHAS MISIONES PUEDES RESOLVERLAS DE DOS MANERAS. LA EXCUSA PERFECTA PARA REJUGARLO.

acceder al contenido que has dejado de ver... Como en la vida misma vamos. Y todo un incentivo para volver a jugarlo.

Para amantes de Disney
Otro gran aliciente es que es el juego es precioso, además de un homenaje sentidísimo a Mickey y a la Disney más clásica. Hay zonas en 2D inspiradas en cortos clásicos de personaje, y este solo es el elemento más visible. En cada escenario encontramos personajes míticos de la compañía (a veces en versiones más "oscuras"), los decorados encierran montones de referencias que los más fans disfrutarán, y muchas zonas están inspiradas en atracciones de los **parques temáticos** Disney más conocidos por todos.

Estos detalles hacen de **Disney Epic Mickey** un juego muy especial. Más que una simple aventura de calidad, que lo es, se trata de uno de esos títulos en los que se nota el amor de los desarrolladores por su criatura en cada pequeño detalle. Así, a la espera de que pronto Mickey vuelva en Wii y 3DS, nosotros lo hemos empezado de nuevo y tened por seguro que vamos a terminárnoslo.

Cómo se puntuó

IGN
"Un juego sólido, gratificante, agradable y hasta con algunos momentos mágicos." **80**

REVISTA OFICIAL UK
"Es un juego con una personalidad inmensa, muy rejugable y profundo." **85**

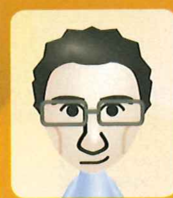
FAMITSU
"Los gráficos y las animaciones son excelentes, pero el juego es demasiado difícil para los niños." **31/40**

HOBBY CONSOLAS
"Reúne las dosis necesarias de acción, exploración y buen gusto." **87**

Segunda opinión



GUSTAVO ACERO
No es la aventura del siglo, pero sí un siglo de aventuras convertido en juego. Homenaje a la Disney de 'Fantasía'.



RUBÉN GUZMÁN
Pocos juegos hay que merezcan tanto jugarse dos veces. Tanto por las misiones con doble solución, como por lo bonito que es.

10 juegos con ritmo

Los títulos que más no han hecho vibrar con la música en la historia de Nintendo.

Mario bailón

Los juegos de baile son otra categoría. Ahora arrasa **Just Dance**, pero nuestro favorito es **Dance Dance Revolution Mario Mix** de GameCube.

1



Ikinari Musician

(Musical Play, NES, 1987) Este pionero de los juegos musicales permitía crear ritmos y melodías con los sonidos 8 Bits de la NES

2



Donkey Konga

(Nintendo, GameCube, 2004) Seguíamos el ritmo de temas de moda con el periférico más chulo de la historia: ¡unos bongos!

3



Rhythm Tengoku

(Nintendo, GBA, 2006) El primer juego de la saga Rhythm Paradise, una maravilla que mezclaba el humor surrealista y el sentido del ritmo.

4



Elite Beat Agents

(Inis, DS, 2006) Con un uso magistral de la pantalla táctil de DS, nos llegó una obra maestra protagonizada por un grupo de héroes bailones.

5



Guitar Hero III Legends of Rock

(Activision, Wii, 2007) Fue la primera entrega para una consola de Nintendo del juego musical más exitoso de todos los tiempos.

6



Samba de Amigo

(SEGA, Wii, 2008) El genial mono Amigo convirtió el mando y el nunchuk de Wii en unas maracas agitadas al ritmo de éxitos latinos.

7



DJ Hero

(Activision, Wii, 2009) Gracias a otro periférico brutal -una mesa de mezclas-, nos convertimos en DJ del tecno pop más vanguardista.

8



Beat Trip.Runner

(Gaijin Games, WiiWare, 2010) Puede parecer un juego de saltos... pero más te vale pulsar al ritmo de la música para ganar.

9



Rock Band 3

(EA, Wii, 2010) El rival más duro de Guitar Hero fue el primero en presentar varios instrumentos. En esta entrega había hasta teclados.

10



Rhythm Thief

(SEGA, 3DS, 2012) Un ladrón de guante blanco, mucho humor y los minijuegos rítmicos y musicales más originales. Sólo para 3DS.

10

curiosidades de Square-Enix

1 ¿Qué pasa cuando las dos compañías líderes en RPG se fusionan? Ocurrió en 2003: Enix (Dragon Quest) absorbió a Square, (Final Fantasy) Y nació... ¡Square Enix! Su primer juego para Nintendo con este sello fue Final Fantasy Crystal Chronicles (GameCube, 2004).

2 Square y Enix acumulan historia previa. Square lanzó su primer juego para Famicom en 1985. Una versión del juego de ordenador Thexder, en el que manejábamos a un robot que se transformaba en aeronave.

3 El día que se estrenaba en Japón un Dragon Quest aumentaba la abstención laboral y estudiantil. Una leyenda urbana asegura que el gobierno japonés "aconsejó" que no salieran en días laborables. Y salen en sábado.

4 En 1987, Square estaba casi en bancarrota. Si su próximo juego fracasaba, sería el último. El director de desarrollo Hironobu Sakaguchi se fijó en el RPG de Enix Dragon Quest y creo... Final Fantasy.

5 El mismo Sakaguchi y el compositor Nobuo Uematsu abandonaron Square Enix en 2004. Bajo el sello Mistwalker, crearon The Last Story para Wii.

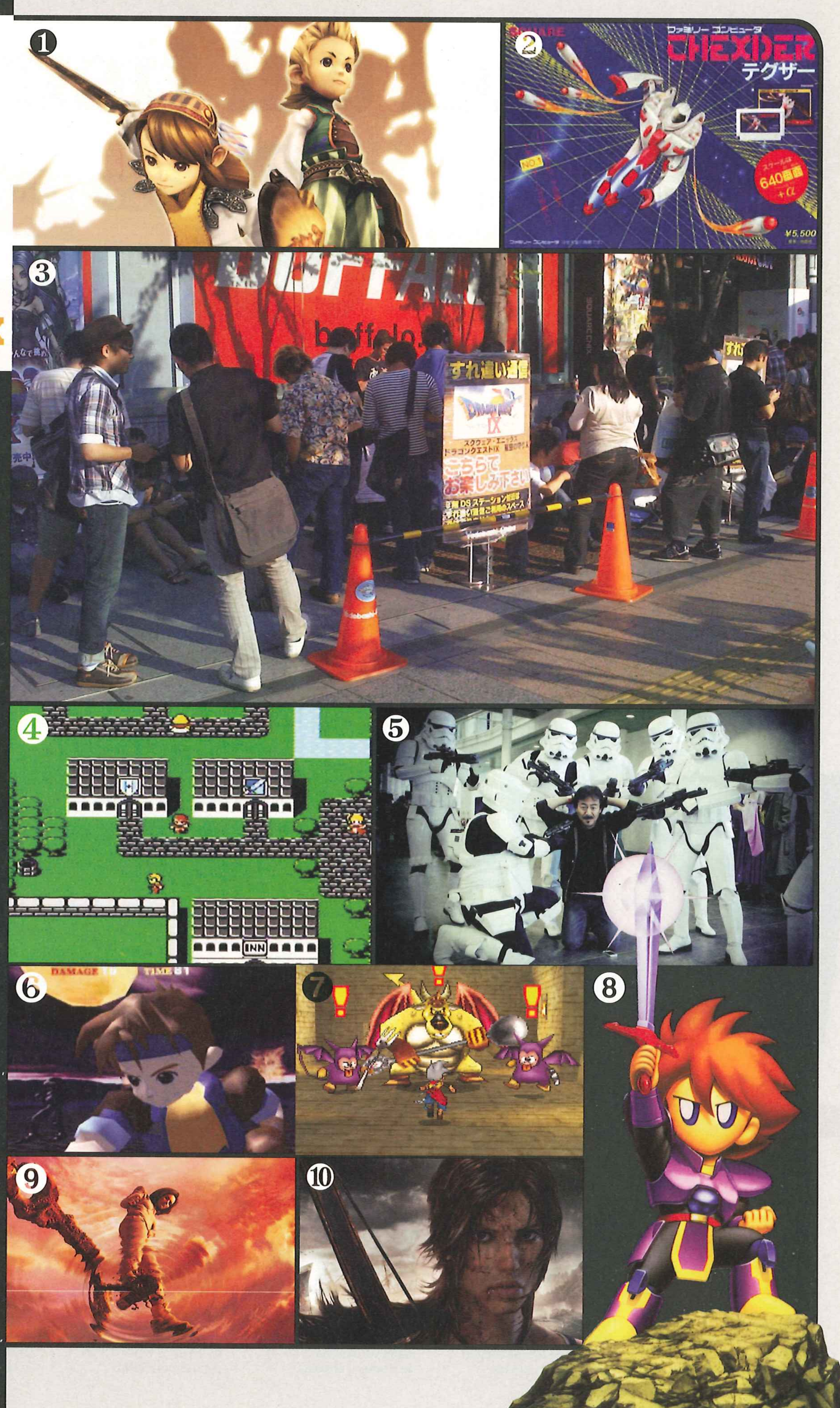
6 Final Fantasy VII empezó a desarrollarse para N64. Pero no cabía en un cartucho y acabó en los CD de PlayStation.

7 Desde el 2000, Enix mezcla Dragon Quest con el estilo de juego Pokémon en su saga portátil Dragon Quest Monster.

8 FF Tactical Advance (2003, GBA) fue el reencuentro entre Square y Nintendo. Pero no era el primer FF portátil: Game Boy había recibido en 1991 FF Adventure, juego tipo Zelda que aquí se llamó Mystic Quest.

9 Final Fantasy ha inspirado pelis de animación 3D, spin-offs y hasta frascos de poción.

10 No sólo de RPG vive Square Enix: hace unos años adquirió Taito y Eidos, así que quizá veamos su logo en un Tomb Raider.



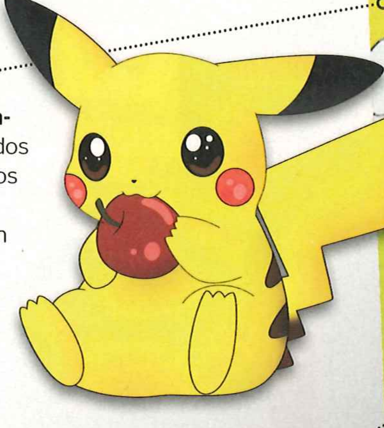
El túnel del tiempo

Recordaréis este número porque fue el primero de la invasión Pokémon. ¡Quién nos iba a decir dónde llegarían estas criaturas!

Diciembre
1999
Nº 85

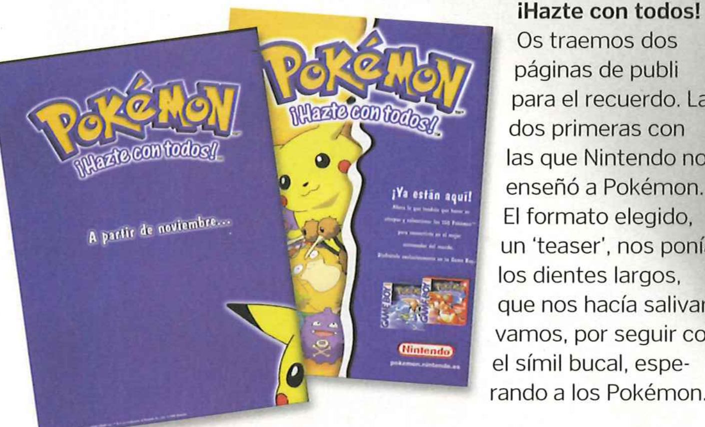
REVISTA OFICIAL DE VIDEOJUEGOS NINTENDO
Nintendo Acción
AÑO VIII Nº 85
¡LLEGA EL CICLÓN DONKEY KONG 64! Entérate de todo sobre la nueva obra maestra de Rare ¡ES ALUCINANTE!
¿QUÉ JUEGO COMPRAR? Todos los juegos para N64 comentados y puntuados
Decora tus consolas con los adhesivos de Donkey y Pokémon
Analizamos el juego que arrasa en Game Boy
INVASIÓN POKÉMON
¡¡El fenómeno del año ya está aquí!!
Regalamos 40 Carmageddon y 40 Tonic Trouble

La portada



Era la primera que le dedicábamos a Pokémon. Hazte con todos era el eslogan que nos grabamos en nuestras Game Boy. Desde entonces nos hemos hecho con hasta 649 Pokémon, en todas las consolas posibles, y siempre con el factor sorpresa, el de compartir y el de disfrutar, como objetivos.

La página de publicidad



¡Hazte con todos! Os traemos dos páginas de publi para el recuerdo. Las dos primeras con las que Nintendo nos enseñó a Pokémon. El formato elegido, un 'teaser', nos ponía los dientes largos, que nos hacía salivar vamos, por seguir con el símil bucal, esperando a los Pokémon.

Alineación. Lo que más nos gustaba en 1999.

1



Konami. Destilaba sus mejores productos en N64: Castlevania, Hybrid Heaven, Mystical Ninja Goemon, PES...

2



Expansion Pak. Aumentaba la memoria RAM en 4 megas, que daban mayor resolución gráfica a los juegos.

3



Ocarina of Time. Mejor juego de 1998 para los lectores de NA; mejor juego de N64 para los de Hobby Consolas.

4



La invasión Pokémon. Empezaba el fenómeno, pero miradnos ahora, 13 años después en ascuas con ByN 2.

5

GAME BOY COLOR
SUPER MARIO BROS. Deluxe

Super Mario BROS. DX. El debú en Game Boy Color de Mario es con la reedición de su primer juego para NES.

6



Shadowman. Salvaje y siniestro, el de Acclaim fue uno de nuestros favoritos: le hicimos un seguimiento VIP.

El precio de la vida

Termina 1999 con la serie **Players Choice** estrenando juegos para N64 a 5.990 ptas (unos 40 Euros). No eran cualquier cosa: Mario Kart 64, Wave Race, GoldenEye 007 estaban entre ellos, así que como quien dice estábamos de rebajas. ¿Y el hardware? Comprar una **Nintendo 64** en octubre de 1999 salía por 14.990 ptas (unos 90 Euros). Meses antes, un pack con Episodio 1 RACER de Star Wars, costaba 27.000 pts (unos 180 Euros). Y por quedarnos con el de los periféricos, el exclusivo Expansion Pak salió a la venta por 4.990 ptas (30 Euros). Ahora podéis tener una Wii con dos juegos por alrededor de 150 Euros, y una 3DS por 180.



Los protagonistas del mes



Pokémon
Primera review de las primeras ediciones. Era el estreno del fenómeno en España y había que hacerse con todos.



Donkey Kong 64
Volvió a marcar época. El juegazo que salió un 10 de diciembre de 1999 era para enmarcarlo, aunque no te molen los cuadros de monos.



Super Smash BROS
Entraba rompiéndolo todo, con una tecnología y un sistema de juego capaces de llevarse a quien se pusiera por delante.



Resident Evil 2
Este juego alcanzaba tal nivel de tensión que te llevaba a querer apagar la consola y ver la boda de tu hermana una y otra vez.



Jet Force Gemini
Un shooter 3D con aventura, puzles y desafíos inimaginables, protagonizado por dos adolescentes, un perro y un robot.



Ronaldo V-Football
Un pequeño milagro futbolero al alimón entre Infogrames y Bit Managers, con el astro brasileño como gran fichaje.



La página que recordamos

La funda playera. Los más viejunos se acordarán de este regalito que incluimos con Nintendo Acción. ¡Una funda de plástico para proteger la Game Boy! Guau. O sea que podías llevar la consola a la playa y rebozarla en la arena... que no pasaba nada. Os traemos la página que nos curramos para anunciarla. ¿A que molaba?

Recordando cómo descubrí algunas consolas



Juan Carlos García
Director de la revista oficial Nintendo

Todavía me acuerdo de cuándo se tomó esta foto. Estoy en París, es el año 2006 y es mi primer contacto con el mando de Wii. En realidad, es el primer contacto de un periodista español con la nueva consola de Nintendo. Y en aquel momento daba mucha envidia, la verdad.

Se lo debo a Ubisoft. Uno de los juegos que todo el mundo esperaba probar era suyo: Red Steel. Este peculiar shooter iba a medir la capacidad inicial de la nueva máquina. Y no se les ocurrió mejor idea que montar un buen 'sarao' con lo más exclusivo de la prensa mundial, en el que mostrarnos lo que estaban haciendo. Por aquel entonces Diana Radetski era jefe de prensa de Ubisoft en España, así que allí que nos plantamos un bonito día de abril para sentir en nuestras manos el poder de Wii.

Lo que vimos nos emocionó. Es cierto que el lugar, una mansión en el centro de la ciudad, perfectamente ambientada, hizo mucho por redondear el descubrimiento. Pero tampoco había que esforzarse demasiado. El 'hype', como se dice ahora, era tan alto, que nada lo habría arruinado. Y menos ver que sí, que la cosa funcionaba, que el mando mandaba, y que el juego obedecía.

Mi primera impresión se centró en el mando. También es cierto que las consolas brillaban por su ausencia (corría en estaciones de desarrollo) y que Red Steel era todavía poco menos que un 50% de lo que luego jugaríamos, una demo, pero ese día de abril supe que había tomado contacto con la consola que lo iba a cambiar todo.

Poco después puede comprobarlo en la presentación mundial que Nintendo hizo en el E3. Pero a mi ya me tenía ganado.

7



Acclaim. La compañía americana que se instalaba en España en 1999, y nos traía lo mejorcito para Nintendo 64.

8



Beetle Adventure Racing. Un juego de coches que era una aventura, con el Beetle como protagonista.

9



El basket. Buena pelea entre NBA Jam 2000 y NBA Live 2000. Un 92 para el primero, un 91 para el de EA.

10



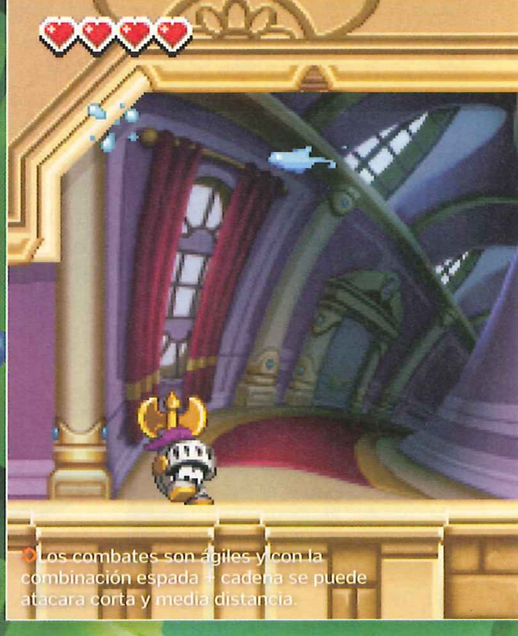
El sabor de la F-1. Duelo entre Monaco GP2 (Ubisoft) y F-1 WGP (Paradigm), dos brillantes y veloces juegos.

11



Dolphin. Que no se refiere al mamífero, ni al juego de Sega, sino al nombre en clave de la futura consola de Nintendo...


Mickey tendrá que rescatar a los héroes Disney de las garras de la bruja Mizrabel y sus villanos aliados.


Los combates son ágiles y con la combinación espada + cadena se puede atacar a corta y media distancia.

3DS PLATAFORMAS DISNEY OTOÑO

Epic Mickey Power of Illusion

Un pincel milagroso, una pantalla táctil y Mickey Mouse. La fórmula de la magia.



Primer Contacto

La palabra Disney siempre inspira magia e imaginación, pero al mismo tiempo un toque de clasicismo. Y así será este juego: plataformas 2D clásicas con el toque único del pincel. Tiene pintaza.

El heroísmo cabe en un cuerpo pequeño si el corazón es lo bastante grande. Y está claro que ese es el caso de Mickey Mouse, dispuesto a salvar de nuevo el Páramo, ahora de una villana que retorna: la bruja Mizrabel. Sí, la malvada con la que se enfrentó en el mítico juego Castle of Illusions (Megadrive, 1991), que ahora ha raptado a los héroes de Disney para absorber su energía vital... Menos mal que Mickey dispone de su valor, sus habilidades plataformeras y su pincel... más mágico que nunca gracias al stylus de 3DS.

De ratones y brujas

Power of Illusion será un juego de plataformas 2D tanto en mecánica como en aspecto: los gráficos serán sprites dibujados para captar la estética Disney y, encima, aprovecharán el efecto 3D de la pantalla superior de la consola para presentar distintos planos de profundidad. En nuestro viaje recorreremos escenarios de pelis clásico y modernas, como Peter Pan, la Sirenita o Enredados, recreados con hermosura y detalle, y por los que Mickey saltará y usará su pincel mágico para vencer a los enemigos. Pero atención, porque la pantalla táctil de la consola brinda una oportunidad para los usos del pincel que el juego no desaprovechará. A medida que avancemos en la aventura encontraremos bocetos de objetos, plataformas y personajes que luego podremos dibujar en la pantalla táctil... ¡para que aparezcan en el juego! Sí, y recreados con un bonito sprite 2D, claro. Y, lo que es aun más sorprendente, su funcionamiento variará según lo bien que los dibujemos. El ejemplo de los propios creadores ha sido un cañón: bien dibujado puede ser un gran arma contra los malos... pero, si lo dibujas mal, quizá dispare como loco a todos lados...

Viejos amigos y enemigos

Con semejantes poderes, podría parecer que Mickey lo va a tener fácil en su aventura. Y nada de eso, porque los peligros serán muchos, incluidos jefes finales sacados de las pelis como el Capitán Garfio. Añade los cameos de personajes como la Sirenita, la Bella Durmiente o el propio Oswald, y lo que nos espera este otoño (más o menos cuando salga Epic Mickey el Poder de Dos para Wii) es puro disfrute al estilo Disney para todos los públicos.

Primera impresión
- **Sabor a clásico... con novedades.**
- **De momento, pegas ninguna.**



El juego mezclará los saltos 2D con un innovador uso del stylus: dibujaremos objetos que aparecerán en el juego.

3DS ➲ PLATAFORMAS ➲ UBISOFT ➲ 7 DE JUNIO

Rayman Origins

El juego de plataformas más bonito y loco, ahora en 3D.

Si jugaste a Rayman Origins en Wii, sabes que decir que es bueno es decir poco. Y si no, atención porque pronto tendrás la oportunidad de jugar una versión portátil que recogerá toda su belleza, humor y desenfreno.

Luchar con los juguetes

El argumento del juego es una excusa para ponerse a disfrutar: Rayman vuelve a enfrentarse a los Darktoons recorriendo niveles plataformeros en 2D. Bueno, él, su amigo Globox y dos Tensiees, porque hasta cuatro jugadores disfrutaremos a la vez en red local. Y está experiencia tendrá dos rasgos principales: su sentido del humor, reflejado por unos gráficos 2D dibujados a mano realmente preciosos, y un ritmo de juego frenético, potenciado en algunas fases de scroll continuo que no permitirán ni un fallo en los saltos. Además, Rayman irá rescatando hadas que le otorgarán nuevas habilidades, como encoger su tamaño o correr por las paredes, por eso de hacer los niveles más variados. Y claro, todo añadiendo efecto 3D a los escenarios. Atención, porque tenemos un auténtico juegazo en el horizonte.

Primera impresión

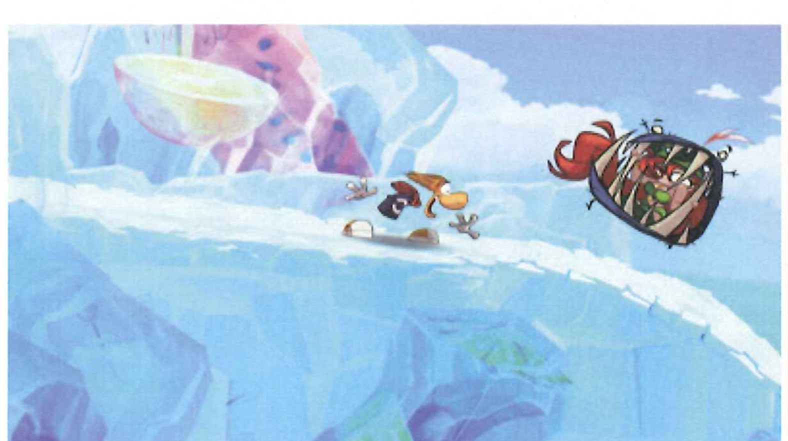
- Todo por la diversión.
- ¿Se nos hará repetitivo?



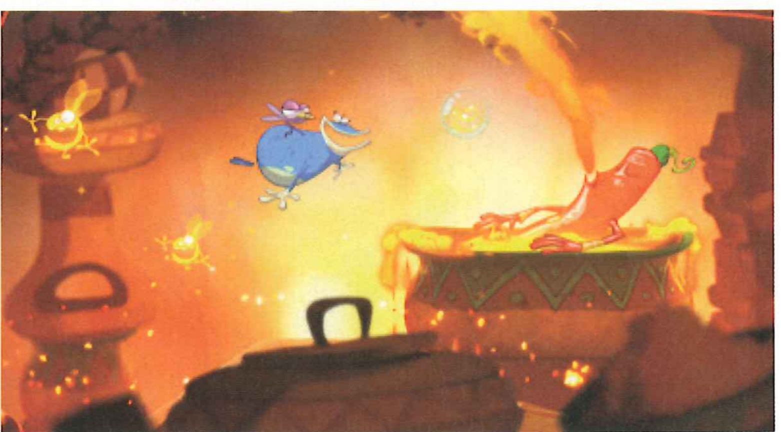


MOSKITO VOLADOR

En cada mundo habrá una fase en la que montaremos en Moskito y dispararemos como en un juego de naves.



➲**Rayman protagoniza un plataformas** que rebosará sentido del humor: los sprites estilo cómic y las cuidadas animaciones nos harán soltar más de una carcajada.



➲**Esas bolas flotantes son los Lums.** Para atraparlos todos, vas a tener que saltar con precisión absoluta y a toda velocidad. ¡El ritmo de juego será frenético!



3DS ➲ RPG ➲ NINTENDO ➲ 2012

Fire Emblem 3DS

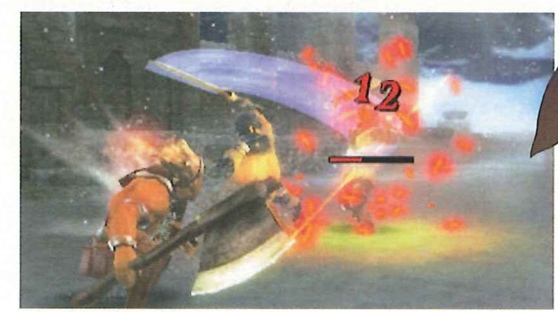
Fantasía y estrategia adaptadas a 3DS.

Precedido por su éxito en Japón, donde vendió 250.000 copias en su primera semana, se acerca a 3DS la nueva entrega de la saga de RPG y estrategia desarrollada por Intelligent Systems. Protagonizado por el joven Krom, príncipe de un país en guerra, el juego presentará escenarios de batalla divididos en casillas y combates por turnos con nuevas opciones, como realizar ataques combinados con un aliado. Además, se mantendrá el sistema de creación y de héroes de anteriores entregas. Y será uno de los primeros títulos de 3DS en recibir contenidos de pago online.

Primera impresión
- **Gran profundidad estratégica.**
- **Te tiene que gustar el género.**



➲**Por primera vez en la saga,** veremos los combates con gráficos en 3D. Y seguirán siendo los turnos.



➲**A las opciones estratégicas** habituales se unirán elementos nuevos, como los ataques combinados.



HÉROE DE LEYENDA

Aunque no será el prota, Marth es uno de los héroes que vuelve, junto a Clea, Innes o Ayra.



3DS ➲ RPG ➲ ATLUS ➲ 2012

Etrian Odyssey

Héroes, monstruos y mazmorras 3D.

Gran noticia para los seguidores del RPG clásico: Nintendo traerá a Europa la 4ª entrega de esta saga (todas las anteriores fueron para DS). Sus mazmorras, divididas en casillas por las que avanzaremos de una en una, las exploraremos en una inmersiva vista subjetiva, en la que también se desarrollarán las batallas por turnos. Una cámara ideal para disfrutar de la profundidad 3D. Además, olvídate de mapa a no ser que lo hagas tú: con el stylus y una cómoda herramienta de edición, podremos cartografiar cada laberinto.

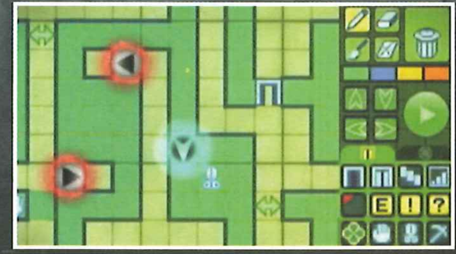
Primera impresión
- **RPG de verdad, del bueno.**
- **¿Sin novedades refrescantes?**



➲**Gracias a la vista subjetiva** con la que exploremos las mazmorras, los enemigos (por primera vez en la saga poligonales) se verán así de chulos.

CREA UN EQUIPO

Hasta seis héroes podremos llevar en nuestro equipo, y elegiremos su profesión: médico, francotirador, espadachín, bailarín...



➲**Con un cómodo editor,** iremos dibujando los mapas de las mazmorras según las exploremos.

➲Héroes de SEGA, Capcom y Namco Bandai unirán fuerzas en este juego de rol. Y hasta combinarán ataques...

3DS ➲ RPG ➲ SEGA / CAPCOM / NAMCO ➲ SIN FECHA

Project X Zero

Tres compañías míticas reúnen a sus grandes héroes.

Disfrutar en un mismo juego de héroes como Chris y Jill de Resident Evil, Akira de Virtua Fighter o Jin de Tekken podría parecer un sueño... pero va a hacerse realidad. Namco Bandai, SEGA y Capcom están aunando fuerzas en un RPG por turnos exclusivo para 3DS, que reunirá a algunos de los mejores personajes de cada compañía. Todo un homenaje a los jugadores más hardcore.

Fusión de universos

Devil May Cry, Xenosaga, Megaman, o Space Channel serán algunas de las sagas míticas de las que se nutrirá este juego en el que avanzaremos por parejas que combinarán sus movimientos más característicos: por ejemplo, veremos a Ken y Ryu combinar Hadouken y Shoryuken. Aunque habrá alguna excepción: Sanger Zonvolt, de Super Robot Taisen, caminará solo, mientras que Ulala formará tripleta atacante con Cyrelle y Toma de Shining Force.



➲Que los combates se desarrollen por turnos no le quitará espectáculo: los ataques combinados serán la pera.

El juego presentará gráficos 2D estilo manga muy detallados, pero jugará con las 3D visuales en los impresionantes superataques que desatarán giros de cámara y, en ocasiones, preciosas animaciones de los personajes. Ahora solo nos queda esperar a que se confirme el lanzamiento europeo del juego para ir contando los días.

Primera impresión

- ☺ El carisma de sus héroes.
- ☹ Aún sin fecha de lanzamiento.

¡ES ICHIGO!

Sí, uno de los héroes de Sakura Wars, estará presente, junto a al menos 24 personajes de leyenda videojueguil ya confirmados.



3DS ➲ VELOCIDAD ➲ SEGA ➲ FINALES DE 2012

Sonic & Sega All Stars Racing Transformed

La carrera continúa por tierra, mar y aire.

La 3DS va a recibir la secuela de Sonic & SEGA All-Stars Racing de Wii, que vendrá con una novedad interesantísima: nuestros vehículos terrestres se transformarán en aéreos o acuáticos cuando lleguemos a ciertas partes de los circuitos, y se controlarán de forma completamente distinta con cada nueva transformación. A la carrera acudirán los "sospechosos" habituales: Sonic, Tails, Robotnik, Ai Ai o Shibuya de Jet Set Radio, y se añadirán además nuevas caras como Gilius de Golden Axe o Vyse de Skyes of Arcadia. Y todo aderezado con el correspondiente multijugador.

Primera impresión

- **Bonito, variado y... ¡salvaje!**
- **Mario Kart es un rival duro...**



➲**El control arcade** y la velocidad desorbitada se mantienen... pero ahora los vehículos se transforman.



➲**Los circuitos** también se inspirarán en juegos de SEGA. Se han confirmado pistas de Monkey Ball y Panzer Dragoon.



¿ES UN PÁJARO?

No, es un erizo, el gran Sonic en un vehículo que se transforma en coche, avión y lancha motora.



Wii ➲ MUSICAL ➲ NINTENDO ➲ 6 DE JULIO

Beat the Beat: Rhythm Paradise

Ritmo y surrealismo, todo junto en Wii.

Por primera vez, un juego de la saga Rhythm Paradise llega a una consola de sobremesa, pero no por ello va a perder ni una sola de sus señas de identidad. En sus 50 minijuegos musicales el objetivo será seguir el ritmo de la música con el control más sencillo posible: botón A, botón B y, a veces, los dos a la vez. Habrá minijuegos en los que competiremos o cooperaremos con otro jugador y, además, en nuestra versión tendremos el lujo de poder elegir entre dos bandas sonoras, la occidental y la de la versión japonesa del juego.

Primera impresión

- **Tan divertido como parece.**
- **Muy sencillo gráficamente.**

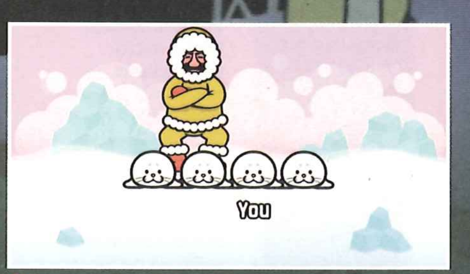


➲**Usando sólo los botones A y B** del mando, realizaremos las acción más variadas al ritmo de la música. Si la risa te deja concentrarte...



TIPOS RAROS

Cada minijuego será una pequeña y surrealista historia. Monos, esquimales o luchadores de wrestling serán sus protagonistas.



➲**En algunos minijuegos** colaboraremos con otro jugador, y también habrá un modo competitivo.

Cómo fichar a los mejores en...

Inazuma Eleven 2

No es fácil elegir un equipo entre 1500 jugadores disponibles, ¿eh? Nosotros te recomendamos a los mejores y te explicamos cómo hacerte con ellos.



Reclútalos. Con Hillman puedes fichar jugadores de otros equipos y ojear a futbolistas a los que hayas derrotado en pachangas y a personajes especiales. También tienes el mapa de contactos y jugadores que te encontrarás explorando.



Prominence y P.Diamantes. Tras ver el final del juego, habla con un gato cerca de una roca al comienzo del Bosque Fuji. Ve al Barrio de Tiendas (antes tendrás que haber encontrado varios equipos de IE1) y habla con un niño en la zona Almacén y vuelve al bosque Fuji.





JANUS
Posición: Centrocampista
Equipo: Tormenta Géminis
Como ficharle:
A mitad del episodio 4 volverás a encontrarte con Janus y ya podrás fichar jugadores del T. de Géminis a través de Hillman. Ficha a Janus y búscalo junto al Instituto Alpino, a la izquierda de la fachada; sal y entra hasta que aparezca.



C. STONEWALL
Posición: Centrocampista
Equipo: R. A. Redux
Como ficharle:
Tras vencer a la Royal Academy Redux, fíchale a través de Hillman, que te dirá que está en algún lugar de Tokio. Lo encontrarás en la Ribera del Río, y tendrá tantas ganas de unirse al Raimon que ni te retará a pachanga.



D. SAMFORD
Posición: Delantero
Equipo: Royal Academy
Como ficharle:
Encuentra a los equipos de IE 1 hasta llegar a la R. Academy original y podrás fichar a sus jugadores. Eso sí, no podrás fichar a Samford hasta al menos el episodio 8, cuando se haya recuperado del partido con la Redux.



JOSEPH KING
Posición: Portero
Equipo: Royal Academy
Como ficharle:
Sigue los mismos pasos que con Samford teniendo en cuenta que tendrás que esperar a que se recupere de sus heridas y que también estará en su forma original (no la Redux). Fíchale y estará en la ciudad de Fukuoka.



DVALIN
Posición: Portero/Delantero
Equipo: Epsilon
Como ficharle:
Un jugador muy útil ya que puedes cambiar su posición entre portero y delantero. Fíchale y ve al Instituto Mary Times de Okinawa. Deberás tener un nivel de equipo de mínimo 40 para tener la opción de reclutarlo.



AURELIA
Posición: Centrocampista
Equipo: -
Como ficharle:
Un personaje peculiar cuyas técnicas están centradas en los talentos. Solo tienes que hablar con ella en el camino del Pico del Norte al Instituto Alpino; sal y entra si no está, y tarde o temprano acabará apareciendo.



APHRODITE
Posición: Centrocampista
Equipo: Zeus
Como ficharle:
También conocido como Byron Love, es la gran estrella del Zeus. Tras enfrentarte a su equipo, fíchale y ve a la Torre de Tokio. Sal y entra hasta que Aphrodite esté junto al lago (revisa el radar) y véncele en la doble pachanga.



POSEIDON
Posición: Portero
Equipo: Zeus
Como ficharle:
También conocido como Paul Siddon. Fíchalo después de jugar contra el Zeus y Hillman te dirá que está en algún lugar de Tokio. Lo encontrarás en la Ribera del Río, y tendrás que ganarle en pachanga para que se una a ti.



XENE
Posición: Delantero
Equipo: Génesis
Como ficharle:
También conocido como Xavier Foster, uno de los grandes delanteros del juego. Fíchale tras vencer al Génesis y ve al Instituto Fauxshore en Fukuoka; sal y entra hasta que esté, y gánale las tres pachangas seguidas.



BELLATRIX
Posición: Centrocampista
Equipo: Génesis
Como ficharle:
Fíchala y Hillman te dirá que está en el camino del laboratorio del bosque. Explora la zona norte del bosque hasta que encuentres el lugar de la imagen de arriba, y sal y entra a esa zona hasta que Bellatrix aparezca. Es difícil ganarle.



GELE
Posición: Defensa
Equipo: Génesis
Como ficharle:
Un gran defensa que además destaca en velocidad. Fíchale y lo encontrarás al comienzo del camino del laboratorio del bosque del monte Fuji. Al igual que otros de la Alius, parece que no recuerda sus antiguas fechorías.



NERO
Posición: Portero
Equipo: Génesis
Como ficharle:
Fíchale y búscalo en el lugar que ves en la imagen en el camino del laboratorio del bosque del monte Fuji. Entra por el camino de la izquierda del bosque y luego sube en dirección norte recto hasta llegar a él (sal y entra si no está).



KEVIN
Posición: Delantero
Equipo: Raimon
Como ficharle:
Pásate el juego y gana al Ultra Raimon en la fila de arriba de la cadena extra de partidos del entrenador del Mary Times. Después, busca a Kevin en la Ribera del Río y recuperarás a tu delantero.



TIMMY
Posición: Centrocampista
Equipo: Raimon
Como ficharle:
Necesitas cumplir los mismos requisitos que con Kevin. A Timmy Sanders lo encontrarás en el centro del campo de fútbol del Claustro Sagrado de Kioto. Así conseguirás de vuelta a otro de los antiguos jugadores del Raimon.



NATHAN
Posición: Defensa
Equipo: Raimon
Como ficharle:
Obtén calificación S en los partidos de la fila de arriba de la cadena extra del entrenador del Mary Times, y abre el cofre con la recompensa especial. Luego ojea su nombre y búscalo por el embarcadero de la Ribera del Río.



THOMAS FELDT
Posición: Portero
Equipo: Brain
Como ficharle:
Lo necesitas para conseguir a Shadow. Vence a Tarjeteros de la fila de arriba de la cadena extra del Mary Times, y encuentra a los equipos de IE 1 hasta llegar al Brain para poder fichar a Feldt. Estará en la ciudad de Hokkaido.



M. NIGHT
Posición: Defensa
Equipo: Kirkwood
Como ficharle:
También lo necesitas para hacerte con Shadow. Vence a Tarjeteros de la fila de arriba de la cadena extra del Mary Times, y encuentra a los equipos de IE 1 hasta llegar al Kirkwood para poder fichar a Night. Estará en Nara.



SHADOW
Posición: Delantero
Equipo: E. Oscuros
Como ficharle:
Abre el cofre con el objeto Shadosaurus Cimmerii en la azotea de la emisora de TV de Nara (está debajo de un toldo). Luego pon a Feldt y Night en tu equipo de pachangas y ve a la caseta que hay junto a la Torre en Tokio, y se unirá a ti.







TORCH

Posición: Delantero
Equipo: Prominence
Como ficharle:
Exclusivo de Tormenta de Fuego. Después de derrotar al Prominence en el bosque Fuji, ficha a Torch a través de Hillman y lo encontrarás esperando en la zona superior del faro en la ciudad de Okinawa.



GAZELLE

Posición: Delantero
Equipo: Polvo de Diamantes
Como ficharle:
Exclusivo de Ventisca Eterna. Después de derrotar al Polvo de Diamantes en el bosque Fuji, ficha a Gazelle a través de Hillman y ve a buscarlo por la zona norte del camino del laboratorio del bosque del monte Fuji.



NELLY

Posición: Delantero
Equipo: -
Como ficharle:
Exclusiva de Tormenta de Fuego. Gana al Ultra Raimon en la fila de arriba de la cadena extra de partidos del entrenador del Mary Times y podrás encontrar a Nelly en la Torre de Tokio. ¡Ahora jugará al fútbol en tu equipo!



SILVIA

Posición: Portero
Equipo: -
Como ficharle:
Exclusiva de Ventisca Eterna. Gana al Ultra Raimon en la fila de arriba de la cadena extra de partidos del entrenador del Mary Times y podrás encontrarla en la habitación de Mark, de la Zona Residencial de Tokio.



CELIA

Posición: Centrocampista
Equipo: -
Como ficharle:
Vence a los E. Oscuros dos veces para tener acceso a la cadena extra del entrenador del Alpino, y supera los partidos de la fila de arriba con categoría S para obtener la recompensa especial. Ojea a Celia y estará en la Ribera del Río.



PAUL PEABODY

Posición: Defensa
Equipo: -
Como ficharle:
Lo verás en la Torre. Habla con él 9 veces hasta que se vaya, luego ve al Restaurante RaiRai en el Barrio de Tiendas y habla otra vez 9 veces con él hasta que se vaya. Por último, ve a la ciudad de Fukuoka y háblale 9 veces más.



CANON EVANS

Posición: Delantero
Equipo: Inazuma Futuro
Como ficharle:
Exclusivo de Tormenta de Fuego, el bisnieto de Mark venido del futuro. Supera la cadena extra del entrenador del Mary Times en categoría Normal y abre el cofre. Ojea su nombre y lo encontrarás en la ciudad de Hokkaido.



SYON BLAZE

Posición: Delantero
Equipo: Inazuma Futuro
Como ficharle:
Exclusivo de Ventisca Eterna, el bisnieto de Axel venido del futuro. Supera la cadena extra del entrenador del Mary Times en categoría Normal y abre el cofre. Ojea su nombre y lo encontrarás en la ciudad de Hokkaido.



SAGGY

Posición: Delantero
Equipo: -
Como ficharle:
Un delantero muy interesante al que puedes conseguir de una manera sencilla. Sólo tienes que ir al Mary Times en Okinawa tras pasarte el juego y buscarlo en la parte derecha de la orilla. Si no está, sal y vuelve a entrar.



HORSE JR

Posición: Centrocampista
Equipo: -
Como ficharle:
Este chico es comentarista deportivo, pero parece que también le gusta jugar al fútbol. Cuando te pases el juego, búscalo en la azotea de la emisora de TV de Nara, y si no lo ves sal y entra hasta que lo veas por ahí.




HIDETOSHI NAKATA

Posición: Centrocampista **Equipo:** Orfeo
Como ficharle: Derrota a los E. Oscuros tres veces, acumula 20 S en las cadenas extras, nivel Maestro y un mínimo de 77 miembros. Entonces habla con un niño en una tienda de Nara, que te hablará del jugador legendario, y luego busca a otro niño en la ciudad de Hokkaido. Habla con Nakata en la estación de Tokio (sal y entra si no está), y luego habla con niños en este orden: tienda en Kioto, ciudad de Osaka y estación de Tokio (sal y entra si no está). Ahora entra las veces que hagan falta a la zona de la Torre hasta verlo.



ENCONTRANDO Y JUGANDO CONTRA VIEJOS CONOCIDOS

En Inazuma Eleven 2 puedes volver a jugar contra los equipos del primer juego y fichar a sus jugadores. ¿Echabas a alguno de menos? Para ello, debes encontrar a los capitanes de cada equipo y aceptar sus desafíos.

El primero que deberías encontrarte es al capitán del Occult, junto a las escaleras de Nara. Cada vez que venzas a un equipo, te indicará dónde puedes encontrar al siguiente, y podrás conseguir así acceso al Barrio de Tiendas tras derrotar al Brain, imprescindible para enfrentarte al Prominence o el Polvo de Diamantes. Además, encontrar a estos equipos también hará que aparezcan en las cadenas extra de partidos de los entrenadores.

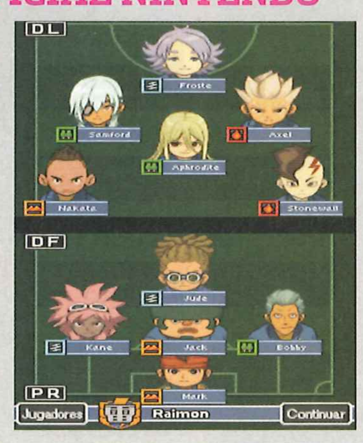
Las cadenas extra de partidos son series de amistosos. Si los superas, conseguirás recompensas como supertécnicas y fichajes especiales, y si ganas los partidos por 5 goles obtendrás aún más premios.

La primera cadena está disponible a partir del episodio 2 (Sr. Veteran), la segunda al pasarte el juego (Mary Times), la tercera al derrotar a los E. Oscuros una segunda vez (Alpino), la cuarta tras acumular victorias en las otras cadenas (Sra. Hartland) y la quinta con la descarga WiFi de la llave de un almacén (Otaku).

LA ALINEACIÓN DE LA REVISTA OFICIAL NINTENDO

Suplentes: Dvalin, Xene, Torch, Erik y Gele.
Estrategia: Pala (el 3-4-3 del Caos).
Versión: T. de Fuego.

¿Os gusta el equipo? Es difícil escoger los 16 futbolistas convocados cuando hay tantos y tan interesantes en el juego. De hecho, aun quedan muchos jugadores guays de los que hablar, pero eso lo dejamos para el próximo número. ¡Podéis escribirnos y contarnos de qué jugadores os gustaría que hablásemos el mes que viene!



Kid Icarus Uprising

El multijugador es uno de los aspectos más "agradecidos" de esta joya de 3DS. No te pierdas estos consejos si quieres sacarle el máximo partido.



➲El multijugador es uno de los aspectos más importantes y divertidos de Kid Icarus: Uprising. Puedes jugar "Cerca" (en comunicación local con tus amigos) o "Lejos", ya sea con colegas o con personas de todo el mundo.



➲Elegir arma es una de las cosas más significativas para definir tu estilo de combate. Te aconsejamos que pruebes bien los 9 tipos de arma y decidas cuál se adapta mejor a las estrategias más propias de ti.

Escenario	El observatorio espacial
Duración	8 min
Objetos	Bastantes
Nivel de la consola	5
Energía (Luz)	100 %
Energía (Sombra)	70 %
Barras de equipo	1100

Confirmar

LAS REGLAS

A Masahiro Sakurai, creador de Uprising, siempre le ha gustado dar total libertad a los jugadores para que escojan las reglas de las partidas a su gusto, como ya ha demostrado en la saga Super Smash Bros. Vale la pena experimentar y que cada partida sea distinta.



DONES

Puedes usar en el multijugador los dones que hayas reunido en el modo historia. Es muy importante que elijas una buena combinación que te ayude a potenciar tu fuerza y habilidades, así que elige bien y no dejes de coleccionar dones.



ARMAS

También puedes utilizar para el multijugador cualquier arma que hayas conseguido en tu partida. Por lo tanto, tienes una amplísima variedad de armas con las que machacar a tus rivales. Recuerda también que hay 9 tipos de arma y cada una tiene sus características.



RECOMPENSAS

Además de poder usar en el multijugador las armas que hayas conseguido en el modo historia, también puedes hacerlo al revés. Si haces buenas partidas multijugador, recibirás poderosas armas que también podrás utilizar en el modo historia.



AURORA

El ítem más poderoso del multijugador es esta increíble arma que está dividida en tres piezas. Reúnelas y lanzarás un potentísimo disparo que arrasará con todos los rivales que tengan la mala suerte de encontrarse delante de ti en ese momento.



JUDÍA REDUCTORA

Este objeto reduce tu tamaño, gracias a lo cual será más difícil que tus adversarios te alcancen con sus golpes. Probablemente estéis pensando en sus posibles perjuicios, pero no los tiene: tanto la fuerza como la velocidad permanecen intactos.



CABEZA DE MEDUSA

De la misma forma que Perseo utilizó la cabeza de Medusa en la mitología griega para convertir en piedra a sus enemigos (y al monstruoso Kraken en las famosas pelis), en el multijugador de Kid Icarus: Uprising este "objeto" también hace lo propio para petrificar a nuestros contrincantes.



PIE DE ATLAS

Usa este ítem y aplastarás a los rivales que tengas delante a base de colosales pisotones con la fuerza de un titán. En la mitología griega, Atlas fue condenado por Zeus a sujetar los pilares que mantenían la Tierra separada de los cielos. ¡Imagínate la fuerza que debe tener!



TIERRA YERMA

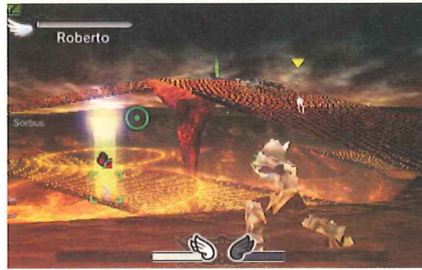
Si te toca jugar en este escenario, tendrás que tener los ojos bien abiertos. Es un espacio totalmente abierto y plano en el que resulta muy difícil esconderse, por lo que los combates son muy directos y veloces. No dejes de moverte para esquivar los ataques enemigos ni de atacar tú mismo para triunfar.





TORRE ESPIRAL

Este escenario consiste en una amplia zona circular con una alta torre en medio. Lo mejor que puedes hacer es dominar la parte superior de la torre y atacar desde ahí a los rivales que circulen abajo y a los que osen acercarse. Elige un arma de largo alcance.



CUENCA DE LAVA

El cráter de un volcán os espera aquí. Su característica más importante es su dañina lava, letal para cualquier incauto que tenga el descuido de tocarla... y claro, también para los que sean empujados hacia ella. Ya sabes qué hacer con tus adversarios, ¿verdad?



TODOTERRENO

Si no quieres complicarte mucho y buscas una manera de jugar que haga frente a todo, que no destaque especialmente en nada pero que tampoco cojee en ningún aspecto, te recomendamos que elijas la espada. Un arma que responde bien en todas las situaciones.



EL BRAZAL

A muchos jugadores les gusta acercarse al enemigo y asestarle golpes físicos con toda la brutalidad posible. Si eres uno de ellos, nada mejor que un brazal, el arma más demoledora en el cuerpo a cuerpo, aunque perderás ventaja en las largas distancias.



EL BÁCULO

También hay quienes gustan de golpear desde la distancia y tener un rango más amplio de ataque. Para ello, el báculo y los orbitales son grandes opciones para dañar a los rivales desde lejos. ¡Muévete con soltura, y ya verás como ni sabrán de dónde les llegan los disparos!



LAS GARRAS

Si crees que ser rápido es un elemento fundamental en tu estrategia de combate, te aconsejamos que pruebes las garras. Con ellas incrementarás tu velocidad, y aunque es un arma de corto alcance serás lo suficientemente rápido para acercarte a tus adversarios.



MODOS DE JUEGO

➲Luces y sombras
Este modo consiste en formar equipos de 3 contra 3, y cada equipo dispone de una barra de energía. Esta barra se reduce cada vez que uno de los miembros es derrotado, y descenderá más o menos dependiendo del valor del arma que empuña el jugador caído. Cuando la barra llega a cero, el último en ser derrotado se convierte en Pit (equipo Luz) o en Pit Oscuro (equipo Sombra). Cuando un Pit es derrotado, gana el equipo contrario.

➲Supervivencia
En este modo no hay equipos, es un todos contra todos puro y duro. Para ganar puntos tienes que derrotar al resto de jugadores todas las veces que puedas, y la cantidad de puntos que recibas dependerá del valor del arma del rival al que te cargues. Pero cuidado, ya que cada vez que te liquiden a ti tu puntuación descenderá. Al final de la partida aparece un podio con los tres mejores de la refriega. ¡Intenta ser el número 1!





Próximo número

Sale el 18 Junio

TODAS LAS NOVEDADES DEL E3



Descubriendo Wii U™

En junio llega el calor, pero tú vas a temblar... ¡¡de emoción!! Te vamos a contar cómo es Wii U, cuáles son los juegos que van a salir con la consola, sus características técnicas, las novedades, las sorpresas... y por supuesto, todo lo que se va a contar en la esperada conferencia de Nintendo.

LA REVIEW

HEROES OF RUIN



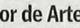
Si el reportaje de este mes te ha puesto los dientes largos, espera a ver la review que hemos preparado de este genial RPG.

GUÍA DE TRUCOS

KID ICARUS

¿Te lo has acabado y ni te acercas al 100%? Tranquilo, el mes que viene te damos la solución.

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.



Director
Juan Carlos García Díaz
Director de Arte
Abel Vaquero
Subdirector de Arte
Augusto Varela
Redactor Jefe
Rubén Guzmán
Secretarias de Redacción
Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones
Colaboradores
Gustavo Acero, Samuel González, Daniel Atienza, Víctor Navarro, Nacho Bartolomé, Roberto J.R. Anderson, Raúl García, Luis Galán, Patricia Gamo, Jorge Puyol

axel springer 

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
Directora General Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero
José Aristondo
Director de Producción Julio Iglesias
Directora de Distribución y Suscripciones
Virginia Cabezón
Director de Sistemas Javier del Val
Directora de Márketing Belén Fdez. Zori
Coordinación de Producción Roberto Rodas
Fotografía Asimétrica

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial José E. Colino
Jefe de Servicios Comerciales Jessica Jaime
Directora de Publicidad Mónica Marín
Publicidad Noemí Rodríguez
Coordinación de Publicidad Mónica Saldaña
C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

REDACCIÓN
C/Santiago de Compostela, 94 - 2ª planta
28035 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Suscripciones Telf. 902 540 777
Fax: 902 540 111
Distribución España
S.G.E.L.
Tel. 916 576 900
Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime RIVADENEYRA, S.A.
Tel. 916 833 311. Getafe (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992





Publicación controlada por


Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.

worten



+





Compra una consola Nintendo 3DS
y cualquier edición de Inazuma Eleven™ 2 por



OFERTA VÁLIDA A PARTIR DE JUNIO.





EXCLUSIVA

Camiseta disponible
en talla única 11-12

...y llévate la CAMISETA OFICIAL del equipo Inazuma Eleven™ de regalo

12
www.pegi.info

ELECTRODOMÉSTICOS | ELECTRÓNICA | ENTRETENIMIENTO | INFORMÁTICA | TELEFONÍA

worten.es

16 PEGATINAS

MARIO TENNIS OPEN

























